ASM aktueller software markt

Nr. 11/November 1987
2. Jahrgang
öS 55
sfr 6,50
DM 6,50
ISSN 0933-1867

Die Computer-Software-Fa[chzeitschrift]

aktueller software markt · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · Nr. 11/November 1987 öS 55/sfr 6,50/DM 6,50

Public Domain

Computerfutter zum „Nulltarif"

Der absolute Knüller

Pläne, Pokes und tolle Tips

Euer Wunsch war uns Befehl

Werwolf als Super-Poster

PCW Show

Wohin geht der Software-Trend?

Hobby-Programmierer aufgepaßt

ASM – Sprungbrett zum Erfolg

BANGKOK KNIGHTS

THAIBOXEN – DER VOLLENDETE KAMPFSPORT

SYSTEM 3

Erhältlich als Atari ST
Commodore 64/128 Cassette und Diskette
Schneider CPC Cassette und Diskette

Power, Play & prima Klima . . .

... dies sind nur drei Schlagworte, die das stark erweiterte ASM-Team jetzt in den Mund nimmt! Bei unserem Foto handelt es sich nicht um das Star-Aufgebot von „Diese Drombuschs“ von „Ihrem Programm“, sondern es zeigt unsere neue Crew „Eures Software-Magazins“. Die Jungs und Mädels, die Ihr hier auf einem Haufen seht, haben sich mächtig für Euch ins Zeug gelegt. Es ist, so meinen wir, wieder einmal eine informative, bunte, interessante und „hilfreiche“ ASM entstanden, die Ihr jetzt in Euren Händen haltet. Doch: Es kommt noch schlimmer – wir haben eine ASM-Sonderausgabe für Euch erarbeitet, die ab dem 16. November bei Eurem Zeitschriftenhändler bereitliegt. Der Inhalt: Pokes, Kopfnüsse und tolle Tips zu den Programmen, die Euch gefallen. So wird das ASM-Team also noch weiter gestärkt auf Testjagd gehen, für Euch noch mehr herausholen. Damit auch wirklich alles Brandheiße aus der Software-Küche bei Euch ankommt, haben wir das Londoner ASM-Büro eröffnet. Ein weiteres in Paris wird folgen. Doch: Zunächst einmal ran an die Lektüre. Viel Spaß dabei wünscht Euch die

ASM-Redaktion

Die Kästchen und ihre „Bedeutung“:

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion wiederum für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden.
Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.
Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns „Noten“ von 0 bis 12 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorstellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

ASM – DER INHALT

Darauf haben die Coin-op-Fans gewartet: BUBBLE BOBBLE für zuhause **46**

Kennt Ihr die Regeln: WATER POLO und CRICKET **58 & 108**

ASM
TRONIC-Verlag
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax.: (0 56 51) 3 00 14

Aktueller Software Markt

Impressum

● **Herausgeber:** Axel Credè (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (M.K.) ● **ASM-Redaktion:** Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Astrid Ruuben (ru), Thomas Brandt (tb), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.) ● **Freie Mitarbeiter:** philipp, uli, Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., M.R., C.E. French (c.e.f.) und max. ● **Comics:** Stefan Bayer ● **Titel:** Mark Bromley ● **Layout:** M.B.M. New Pardon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Credé, Linda Sesar, Tanja Mosebach ● **Urheberrecht:** Alle in **Aktueller Software Markt** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages ● Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden ● **Bezugspreise:** Das Einzelheft kostet 6,50 DM; das Abonnement (10 Ausgaben pro Jahr) im Inland 59,50 DM, für das Ausland 73 Mark.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW)

IVW

aktueller software markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift

ISSN
0933-1867

c16chris

80 Level lang Riesenspaß: Super-Geschoß für ST & Amiga!

ASM HIT

Programm: Impact, **System:** ST, Amiga, **Preis:** ca. 45 Mark, **Hersteller:** Audiogenic Software, Wealdstone, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

„Schon wieder ein *Breakout*, wie öde!", dachte ich bei mir, als ich **IMPACT** („das Geschoß") von **AUDIOGENIC SOFTWARE** in die ST- & Amiga-Laufwerke legte. „Jetzt kommt fast jeder daher und will sich am Breakout-Boom versuchen zu bereichern." Doch: Schon sehr bald mußte ich zu meiner Überraschung feststellen, daß dieses IMPACT ganz schön süchtig macht. Klar, daß man fast ohne weitere Vorkenntnisse an solch ein Spielchen rangehen kann: Ball abschießen, per Maus verhindern, daß die Kugel abgeht und so ganz nebenbei die Steinchen zerbersten lassen. Nun, so ist dies ja im allgemeinen. Nicht so dagegen bei IMPACT.

Hier liegt mir nun eine Variante zu Füßen, die einige Feinheiten aufzuweisen hat und die in der Redaktion für so manchen Wettbewerb herhalten mußte. Gleich zu Beginn des rasch ladenden Games erscheint das recht schlichte Titelbild. Es ertönt ein Modern Swinging Sound, den ich als eine Art „Tusch" bezeichnen möchte. Dieser wird vor jedem neuen Spiel intonisiert. Ja, und dann geht's eigentlich schon los. Das erste von insgesamt 80 Screens mit all seinen Steinmäuerchen liegt vor mir. Ich steuere à la *Arkanoid* mein „Schläger-Raumschiff" vertikal mit dem Mäuschen. Ich starte mit fünf Leben (Bällchen). Ich weiß aber, daß ich ab 50.000 Points einen Zusatzball erhalte.

Doch: Bis dahin ist es noch weit. Zunächst versuche ich, den mit der Zeit immer schneller werdenden Ball nicht über die „Linie" zu lassen. Einige hübsch anzusehende „Aliens", die im luftleeren Raum umherschwirren, behindern bzw. stören mich ein wenig. Man kann diese mit dem Ball abschießen (bringt 100 Punkte) oder mit dem Schläger durch Berührung zerplatzen lassen. Allerdings befinden sich im Schwarm auch einige klitzekleine, gelbe Sternchen, die mich für einen Sekundenbruchteil paralysieren. Hier sind „entliehene" Ideen von *Krakout* unübersehbar. Beim Auftreffen des Balles auf Steinchen werden dem Programm verschiedene Tönchen entlockt, die bisweilen, vor allem nach längerer Testzeit, recht nervig sein können. Wenn der Ball in rasender Geschwindigkeit gleich ein halbes Dutzend Steine trifft, so kann man schon eine kleine Melodie als Nebeneffekt erhalten.

Was ist noch anders? Da wäre z.B. die Möglichkeit, sich seine spezifisch wirksamste Waffe auszusuchen. Und das geht so: Hat man einige Steine abgenudelt, so fallen kleine krampenartige, gelbe Gebilde hernieder, die man mit dem Schläger berühren muß. Bei jedem gefangenen Teil bewegt sich der Rahmen über die insgesamt neun Symbole, die für folgende Hilfsmittel stehen: Ballgeschwindigkeit wird um 75 Prozent verringert (1). Ein Magnet ermöglicht das Haften des Balles auf dem Schläger (2). Man kann mit drei Kugeln spielen (3). Der Schläger wird vergrößert (4). Eine Fackel, die unsichtbare Steine sichtbar macht (5). Laser-Feuer per rechter Maustaste - Achtung: Manche Steine lassen das Laser-Feuer auf den Schläger reflektieren; das kostet ein Leben! - (6). eine Bombe, die alle Aliens mit einem Schlag vernichtet (7). Bis zu drei Missiles, die alles durchdringen (8). Eine Magnetfeld, das den Ball umgibt. Die Kugel geht jetzt wie durch Butter (9). Man kann nun entweder den gewünschten Punkt anwählen (allerdings nur, wenn er im Sichtfenster erscheint!) - dies geschieht per Druck auf die rechte Maustaste - oder die gelben Dinger sammeln (die bringt nach jedem abgeräumten Level pro „Krampe" einen Tausender an Punkten).

In manchen Levels findet der Spieler einige Steinchen vor, die Buchstaben tragen. Es handelt sich um das Wort B-O-N-U-S. Wer die Lettern in der korrekten Reihenfolge abschießt, erhält einen Zusatzball. Je einen weiteren Extraball bekommt man nach 50.000, 100.000 usw. Punkten.

Das Spiel kann (beim ST) mit „ESC" abgebrochen werden. Die Taste „P" erlaubt eine Kaffeepause. Desweiteren bietet IMPACT die Möglichkeit, durch „Paßworte" einige Varianten anzusteuern: Man muß zurück ins Anfangsbild. Jetzt gibt man beispielsweise „GOLD" ein, was den Spieler bei Level 11 beginnen läßt; tippt man „EDIT", so kann man sich seinen eigenen interstellaren Parcours erstellen. Der Editor ist sehr komfortabel, bietet durch einfachen Tastendruck verschiedene Layouts ohne kompliziertes Herumprobieren.

Noch ein Wort zur Grafik: Man muß anmerken, daß die Darstellung der einzelnen Level nicht detailreich genug durchgeführt wurde (Schatten und bessere Farbgebung hätten gutgetan). Die „Aliens" sind dagegen, wie gesagt: „krakoutmäßig", gut inszeniert worden. Wenn wir einmal die „durchwachsene" Grafik beiseite lassen, so läßt sich immer noch feststellen, daß uns IMPACT eine Menge Spaß bereitet hat. Mehr noch: Ich glaube, daß so manches Breakout-Spiel, besonders für die 16bitter, sich hinter IMPACT verstecken muß.

Es handelt sich wirklich um ein ausgezeichnetes und kostengünstiges Spiel, das uns Spielern einiges zu bieten hat. Mein Tip: Wer derart Spiele mag, sollte zugreifen. Wer solche Games nicht leiden kann, sollte IMPACT zumindest mal eine Chance geben!

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10

„Eindeutige Sache"

Programm: Vader, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 30 Mark, **Hersteller:** Softgang, Gütersloh, **Bezugsquelle:** U.a. Kaufhäuser.

Es ist wirklich erfreulich, daß sich endlich auch im guten alten Deutschland die Tendenz zur Produktion recht anspruchsvoller Software durchsetzt. Was in den letzten Wochen vor allem für den Amiga, aber auch für den 64er bei uns landete, läßt hoffen, daß es vielleicht einmal (vielleicht sogar in absehbarer Zeit) eine international hoch angesehene deutsche Softwarefirma geben wird. Daß bis dahin aber immer noch ein mittelgroßer Schritt an Kreativität und Liebe fürs Detail fehlt, macht uns (erneut) ein Produkt aus einer „softwaremäßig" recht aktiven Stadt deutlich. Das Programm, um das es sich handelt, heißt **VADER** und kommt von der Gütersloher Firma **SOFTGANG.**

VADER ist mal wieder ein Programm der „Xe-Zy-Ty-Plu-Te-etc."-Klasse (man nehme dies auseinander und erhalte: *Xevious, Zyron, Typhoon, Plutos, Terra Cresta, etc.*), das sich in keiner Hinsicht besonders auszeichnet. Nach diesem „Vorwort", mit dem eigentlich schon alles gesagt ist, legen wir nun aber doch die VADER-Disk in den Amiga. Nach normaler Ladezeit erscheint ein sehr schönes Titelbild (es hat wirklich ein Lob verdient!) auf der matten Scheibe, und aus dem Lautsprecher dringt ein gutes Stück digitalisierter Musik an mein Ohr. Erster Eindruck: Prima! Also weiterladen! Ich klicke einmal links und warte, daß etwas passiert. Ganz langsam (viel zu langsam!!) wird die Musik schließlich leiser, das Bild verschwindet, und es wird geladen.

Nach einer weiteren kurzen Weile erscheint ein Screen, auf dem man vor lauter Farbrollen fast nichts lesen kann, da das ständige Hell und Dunkel erstens nervt, zweitens blendet und somit drittens nicht besonders gut für die Augen ist (aber das ist die Arbeit an einem Heimcomputer ja im allgemeinen sowieso nicht!). Mit etwas Mühe (zugegeben, jetzt übertreibe ich schon wieder ein wenig, aber es ist wirklich unangenehm!) erkenne ich auf dem Screen eine Highscoreliste. Da gibt es nur eins! Ran an den Joystick und auf ins Gefecht! Was mich allerdings nun erwartete, enttäuschte mich doch arg: Statt mit Dutzenden von Gegnern um sich zu werfen, beschränkt sich VADER darauf, ein paar mittelmäßig gestaltete Sprites in relativ wahllosen, aber immerhin immer gleichen Kurven über den Bildschirm zu bewegen. Was folgt, bedarf keiner großen Beschreibung: Die schießen auf mich, und ich schieße zurück. So geht es dann mit wechselnden Hintergründen (manche sind wirklich gut, manche hätte man aber besser weggelassen) und Gegnern weiter, bis man keine Energie (Balkenanzeige rechts) mehr hat. Und nun folgt eine große Unterlassungssünde: GAME OVER wird nicht im geringsten angezeigt! Der Anlaß, den andere Programmierer nutzen, um programmtechnische Höhenflüge auf die Beine zu stellen, um Feuerwerke von Effekten abzubrennen und um Soundorgien zu feiern oder um schlicht und dezent „Game Over" oder eine andere neckische Formulierung, deren es ja bereits eine Menge gibt, auf den Bildschirm zu schreiben, diesen Anlaß also hat man, wie es scheint, bei VADER mehr oder weniger dezent unter den Tisch fallen lassen.

Kommen wir zur (Ab-)Rechnung (die hat man ja wohl ohne den Tester gemacht!): Grafik: Naja, nicht riesig, aber doch in Ansätzen recht nett (weiter so!), Manko hier: die Anzahl der bewegten Objekte (vom Hintergrund abgesehen) ist viel zu gering ! Sound: Ja, ja, digitalisierte Musik, schön und gut ! Um ordentliche Musik machen zu können, muß diese aber programmiert sein (was nicht heißen soll, daß man keine Samples benutzen soll – das ist ja schließlich die Stärke des Amiga). Ein recht gutes Beispiel hierfür ist das inzwischen schon fast antiquierte *Adventure Construction Set* von *Electronic Arts!"* Spielablauf: Muß ich dazu noch etwas sagen? Motivation: Oh Mann, es ist schon zwanzig Minuten nach neun, und das am Dienstag! Zeit für die Glotze!(??) Preis/Leistung: Sehr mäßig, wie fast das gesamte Programm! Ich persönlich würde mir VADER nicht kaufen, was aber niemanden davon abhalten soll, doch sein Geld anzulegen, oder soll ich sagen, zum Fenste... *Uli*

Grafik	**8-9**
Sound	**7-8**
Spielablauf	**3**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**5**

Peitschenhieb ohne Knalleffekt

Programm: Indiana Jones, **System:** Atari ST (getestet), C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** Atari ST ca. 65 Mark, C-64/Schneider ca. 50 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, **Bezugsquelle:** Atari ST u.a. Schuster Electronic, Castrop-Rauxel; C-64 u.a. A-Z, Berlin; Spectrum/Schneider u.a. Naujoks, Heidelberg.

Oh, Indy, was ist nur aus Dir geworden? Was hat **U.S. Gold** nur aus dem Schwarm der Teens und Twens, dem Supermann der *Indiana-Jones*-Filme gemacht? Nachdem das Programm in den Spielhallen ein großer Erfolg war, gibt es das Spiel nun auch für die Homecomputer, genau gesagt für den ST, den C-64 sowie für Schneider und Spectrum. Ich habe mir **INDIANA JONES** (Untertitel: Temple of Doom) für Euch auf dem Atari ST angesehen.

Auf geht's: Ist das Programm eingeladen, so erscheint das Titelbild mit dem Konterfei des guten Indy. Gleichzeitig ertönt die Filmmelodie, die allerdings nur noch mit einiger Fantasie wiederzuerkennen ist. Nun kann man einen der drei Schwierigkeitsgrade wählen (leicht, mittel, schwierig), indem man Indiana (per Joystick) durch einen entsprechenden Eingang in den „Tempel des Todes" hineinführt. Hier werden sechs Kinder von einem Hohepriester gefangengehalten, die es zu befreien gilt. Dabei begegnet man allerlei Widrigkeiten, wie Schlangen und Fledermäusen, die man durch Druck auf den Feuerknopf mit Indy's gefürchteter Peitsche vernichten muß. Hierfür erhält man dann je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad entsprechend viel Bonuspunkte. Auch die durch die Heiligen Hallen streunenden Helferlinge des Priesters müssen natürlich gekillt werden, wenn man nicht eines seiner ach so wertvollen Leben einbüßen will. Der Nachteil hierbei: Die Burschen denken keineswegs ans Krepieren, sondern sie stehen nach kurzer Zeit wieder auf und attackieren unseren tapferen Peitschenmann aufs Neue.

In den nächsten beiden Levels geht es dann ähnlich weiter - viel Feind, viel Ehr'!

INDIANA JONES ist eine glatte Enttäuschung. Nach den Vorankündigungen und den durch die Werbung geschürten Erwartungen hatte ich mir von dem Spiel einiges erhofft, doch nichts von alledem wurde erfüllt. Die Grafiken sind vielleicht noch akzeptabel, entsprechen aber bei weitem nicht dem ST-Standard. Der Sound dagegen ist schlicht und einfach lächerlich. Was da aus dem Lautsprecher an kläglichem Gepiepse herauskommt, wäre nicht einmal ausreichend, um sich auf dem Spectrum eine mehr als durchschnittliche Note zu verdienen. Die Handlung habe ich oben mit wenigen Worten bereits umrissen, sehr viel mehr läßt sich darüber beim besten Willen nicht sagen. Kurz und gut: Schlecht! *B. Zimmermann*

Grafik	**7**
Sound	**0**
Spielablauf	**5**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**3**

Hinter den Kulissen: Die Queen - ganz privat!

Programm: Flunky, **System:** Spectrum 48/128 (getestet), Schneider CPC, Commodore, **Preis:** Schneider-Disk. ca. 50 Mark, Schneider-, Spectrum- und Commodore-Kass. ca. 35 Mark, **Hersteller:** Piranha, England, **Bezugsquelle:** Naujoks, Heidelberg; A-Z, Berlin.

Erinnern Sie sich noch an *Trapdoor,* das amüsante Spiel um einen sympathischen kleinen Winzling, der die verschiedensten Aufträge seines tyrannischen Herrn zu befolgen hat? Nun hat **PIRANHA** den Nachfolger fertiggestellt, bei dem es ebenso turbulent wie lustig zugeht. **FLUNKY** entsprang wiederum der „Feder" des PIRANHA-Programmierers Don Priestley und verspricht ein ebensolcher Erfolg zu werden wie sein namhafter Vorgänger.

FLUNKY

Flunky, die zentrale Figur des Geschehens, die dem Spiel seinen Namen gab, hat einen harten Job. Als Butler (oder besser Sklave?) der königlichen Familie verdient er sich im Buckingham Palast sauer seine Brötchen. Hier wird er von Charles und Diana, von Andrew und Fergie und, welche Ehre, von Seiner Majestät, der Queen, höchstpersönlich mit den verschiedensten Aufträgen betraut, mit mehr oder weniger (eher weniger) sinnvollen Arbeiten versehen, kurz und gut: hin- und hergescheucht. Nun fragt man sich natürlich, warum der gute Flunky diesen „Härte-Job" überhaupt angenommen hat. Nun, die Antwort ist ganz einfach: Er ist ein fanatischer Autogrammjäger, und sein höchstes Glück wäre es, seine Sammlung um die Unterschriften der englischen Königsfamilie zu bereichern. Diese bekommt er auch, allerdings (und damit kommen wir zu des Pudels Kern) muß er sich diese im wahrsten Sinne des Wortes im Schweiße seines Angesichts verdienen. Um zu den heißbegehrten Trophäen zu kommen, muß unser armer Flunky zunächst einmal Schwerstarbeit verrichten, nämlich die zahlreichen Wünsche seiner Brötchengeber befriedigen (die als Textzeile am oberen Bildschirmrand erscheinen). Ausgestattet ist unser gestreßter Held lediglich mit seinem Autogrammbuch (mit A gekennzeichnet) und einer Schachtel Streichhölzer (mit einem M versehen). Weitere nützliche Dinge wird er auf seinem Gang durch die Korridore des Palastes und in den vielen Räumen und Gemächern entdecken; doch er kann immer nur drei Gegenstände bei sich tragen. Es ist also zu überlegen, was man noch an sich nehmen will, beziehungsweise sollte man sich merken, welche Objekte man wo deponiert hat (Plänezeichnen ist das halbe Leben).

Nun gilt es also, in den verschiedenen Räumen die Kaminfeuer zu entfachen (Streichholzschachtel aus der Tasche nehmen und Flunky dann mit dem Gesicht zum Kamin stellen), dem in der Badewanne sitzenden Andrew ein Spielzeugboot zu bringen (aber Don, wo bleibt Dein Respekt vor der Royal Family?), sich um das leibliche Wohl seiner Herrschaft zu kümmern und und und. Hierfür aber, und das ist der Haken bei der Geschichte, hat Flunky nur eine gewisse Zeit zur Verfügung. Überschreitet er das Limit, so fängt er sich von dem jeweiligen Auftraggeber bestenfalls einen Rüffel ein - sein Autogramm aber kann er sich (vorläufig jedenfalls) „abschminken". Eine zusätzliche Erschwernis sind die an zahlreichen Stellen postierten Palastwachen, bewaffnet mit der unverzichtbaren Bärenfellkappe sowie Gewehr mit aufgepflanztem Bajonett. Diesen sollte Flunky tunlichst ausweichen, wenn er nicht Bekanntschaft mit diesen spitzen Dingern machen und eines seiner Leben verlieren will. Für jedes der fünf zu ergatternden Autogramme bekommt der Spieler eine der noch verbliebenen Zeit entsprechende Punktzahl sowie einen Bonus von weiteren 1000 Punkten gutgeschrieben. Tempo ist also Trumpf!

ASM HIT

Was mich an FLUNKY auf Anhieb begeistert hat, sind nicht nur seine außergewöhnlich guten Grafiken und der witzige, „etwas andere" Spielablauf, sondern vor allem die satirischen, fast ein wenig boshaften Elemente des Programms. Nicht nur, daß die einzelnen Figuren zwar deutlich erkennbar, aber herrlich überspitzt gezeichnet sind (Charles' Ohren würden einer Fledermaus zur Ehre gereichen und Andrew's Gebiß jeden Tiger vor Neid erblassen lassen), macht das Programm so amüsant; vor allem die vielen (erfundenen) kleinen Marotten und Spleens, die Priestley den hohen Herrschaften „untergejubelt" hat, machen FLUNKY schon beinahe zu einer Art M.A.D. in der Software-Szene. Andrew etwa beim Baden zuzuschauen, ist ein reines Vergnügen!

Was mir etwas Probleme bereitet hat, war das Umschalten von der Tastatur- auf die Joystick-Steuerung beim Spectrum (beim Schneider entfällt diese Prozedur, hier kann sofort mit Joystick gespielt werden). Hierzu muß Flunky im ersten Bild, dem Menüraum, vor ein rechts von ihm befindliches Rechteck bewegt und dann mit dem Gesicht zu diesem gestellt werden. Durch Druck der „Oben"-Taste (zu Beginn des Spiels wird mit folgenden Tasten gesteuert: Z=links, X=rechts, Q= hinten/oben, A=vorn/unten, C= aufnehmen/ablegen; eine andere Belegung ist möglich, indem man Flunky zur äußersten rechten Ecke des Menüraums gehen läßt) bewegt nun Flunky einen waagerechten Balken in diesem Rechteck und wandert

FLUNKY

auf diese Weise durch das Menü. Jetzt kann nicht nur die Joystick-Option gewählt werden, sondern auch, ob die Mitglieder der Königsfamilie ihre Aufträge in englischer, italienischer, französischer, spanischer oder deutscher Sprache formulieren sollen. Was will man eigentlich mehr? FLUNKY ist ein hervorragendes Beispiel dafür, daß ein „Actionspiel" (denn für ein rasantes Spielgeschehen ist ja gesorgt) auch ohne wüstes Geballer und aufwendigen technischen Firlefanz sehr gut auskommen kann, und letztlich aber auch ein Indiz dafür, daß es noch Programmierer mit neuen Ideen gibt. Bravo, Don Priestley!

Bernd Zimmermann

Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielgeschehen	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Und was meint der **Thomas** dazu: Hier wird doch wohl nicht der ungebetene Schlafzimmergast der Queen aus der Schule geplaudert haben? Typisch Englischer Humor!

RED L.E.D.

Wir schreiben das Jahr 2379.
Die Energieversorgung der Erde kann nur mühsam aufrechterhalten werden. Die Katastrophe ist nahe…

Doch die Weltraumforschung gibt nicht auf.

Sie bekommen den Auftrag, die 5 Ebenen des kosmischen Stromgitters zu vernetzen.

3 ZMX-Allzweck-roboter sind Ihre einzige Hilfe…

Ausgefeiltes 3-D-Scrolling

Blitzschnelle Arcade-Action

Mit deutscher Anleitung

Grauimporte enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen

ariolasoft

STARLIGHT SOFTWARE

Ein „moderner" Jules Verne:

Nach Buch und Film nun der Computer Hit?

Programm: In 80 Tagen um die Welt, **System:** C-64, Atari ST, Amiga, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Fantastic Software, **Bezugsquelle:** u. a. Joysoft; Kaufhäuser.

Nach vielen Filmen, Büchern und Ereignissen, die auf den Computer umgesetzt wurden, war es wohl nur eine Frage der Zeit, bis „In 80 Tagen um die Welt" auch seine Umsetzer fand. So ist es jetzt geschehen! Mit dem Software-Produzenten „Rainbow Arts" hat „Fantastic" jetzt das Spiel zum Buch herausgebracht. Mit der Geschichte hatte man ja keine Probleme mehr gehabt, da der gute alte Jules Verne mit seinem Klassiker das Geschehen vorgegeben hat. Die Schwierigkeit lag viel mehr in der Umsetzung, so daß auch wirklich ein reizvolles Spiel dabei herauskommt. Das Ergebnis haben wir von der Redaktion uns einmal genauer angesehen.

An der Spielaufgabe wollen wir gar nicht lange verharren, da die Story sicherlich bekannt sein dürfte. Zur Erinnerung sei vielleicht nur soviel gesagt: In einem Londoner Reform-Club kommt es zu einer außergewöhnlichen Wette. Der als etwas spleenig geltende Engländer Phileas Fogg setzt sein gesamtes Vermögen (20000 Pfund) auf die sehr riskante Wette, daß er die Welt in 80 Tagen umreist. Am 2.Oktober ist es dann auch soweit: Phileas Fogg und sein treuer Diener Passepartout brechen nach Paris auf. Jetzt kommt Ihr großer Auftritt. Sie schlümpfen in die Rollen der beiden Vagabunden, um die gefährlichen Abenteuer zu bestehen und rechtzeitig wieder in London zu sein. Ganz England schaut auf Sie. Schaffen Sie es, oder....

Klarzustellen sei noch, daß Sie sich im Jahre 1872 auf die Abenteuerreise begeben. Heutzutage wären 80 Tage natürlich kein Problem, es sei denn Sie müssen sich von Dorfbahnhof zu Dorfbahnhof durchschlagen. Wie Sie vielleicht schon gemerkt haben, beruht wirklich alles auf der Geschichte vom guten alten Jules Verne. Selbst das Abreisedatum stimmt überein.

Doch was sieht man denn jetzt effektiv auf dem Bildschirm? Eingeleitet wird das goße Ereignis mit einer nächtlichen Szene in London. Hier sehen wir die Umrisse der Stadt, und wie sich der verrückte Fogg startklar macht. Die Zeit drängt! Deshalb sind wir im nächsten Bild schon in voller Fahrt. Das Datum stimmt, das Schiffchen schippert so vor sich hin, und wir beschäftigen uns erst einmal mit dem, was wir so sehen. Da wäre zunächst die Pausekarte, die auf Dauer sehr wichtig sein kann, denn wir reisen 80 Tage non-stop. Das Spielchen hat also keine verschiedenen Level in dem Sinne, daß man eben mal abschalten kann – deshalb die Pausekarte. Wäre ja auch zu ärgerlich, wenn man kurz vor Schluß dringendst auf ein gewisses Örtchen müßte und dann wieder von vorn anfangen kann. Dieses Problem haben wir also bestens im Griff. Dann machen wir auch gleich einmal Gebrauch davon, damit wir a) uns besser orientieren können und b) eine Tasse Kaffee holen können. Der Dauertest nimmt seinen Lauf! Was haben wir denn noch so im Menü? Natürlich eine Weltkarte, auf der wir immer verfolgen können, wo wir uns gerade befinden und wie schnell wir uns voran bewegen. Die Geschwindigkeit läßt sich am besten anhand des kleinen Verkehrsmittels erkennen, welches sich im linken unteren Eck der Karte befindet. Die Eisenbahn oder das Schiff stoßen nämlich kleine Rauchwölkchen in die Luft, die je nach Geschwindigkeit schneller oder langsamer empor steigen. Rechts von der Karte befindet sich in der oberen Ecke ein Tagebuch, mit dessen Hilfe wir erkennen können, wie lange wir schon unterwegs sind.

Unter diesem Tagebuch steht das Täschchen mit den 20000 Mäusen drin. Sie müssen natürlich sehen, daß Sie Ihre Pfunde gezielt an der richtigen Stelle einsetzen, sonst kommen Sie am Ende womöglich nicht mit der Zeit hin.

Wir lassen unsere Blicke weiterschweifen und fangen mit den Augen ein Play-Kärtchen ein, welches natürlich nicht fehlen darf. Denn wenn es einem zu lange dauert, bis der Action-Teil an die Reihe kommt, kann er mit der Play-Karte das Ganze etwas beschleunigen. An der Reisezeit ändert sich allerdings nichts. Doch sei an dieser Stelle gesagt, daß Action reich gesät ist und man dort noch früh genug hin kommt. Zumal wir ja noch zwei Kärtchen haben, die erst einmal erforscht werden müssen.

So käme da als nächstes die Karte mit einer Spielkarte als Symbol. Die steht für ein kleines Spielchen um Geld. Sollte also der Geldbeutel mit der Zeit immer leichter werden, können Sie sich im Glücksspiel versuchen. Allerdings kann dabei auch alles verloren gehen. Wie läuft das Spiel mit den Karten nun ab. Am unteren Bildschirmrand werden fünf Karten verdeckt ausgegeben, wovon zunächst die erste Karte aufgedeckt wird, sofern man vorher den Einsatz bestimmt hat. Ganz einfach geht es dann weiter. Wir müssen nun erraten, ob die nächste Karte, die umgedeckt wird, höher oder niedriger als die vorhergehende ist. Liegt man mit seinem Tip falsch, hat man wertvolles Geld verloren. Hat man allerdings alle fünf Karten richtig getippt, füllt sich das Säcklein. Optimisten seien allerdings gewarnt: Niederlagen überwiegen, trotz der fairen Spielregel, daß das Spiel bei gleicher Karte seinen Lauf nimmt.

Zu guter letzt bleibt uns noch ein Kärtchen. Auf diesem ist ein Geldbeutel zu erkennen. Dieser ermöglicht eine schnellere Reise. Mit einem kleinen Bestechungsgeld kann man die Wette vielleicht doch zu seinen Gunsten entscheiden. Für eine kleine Summe legt der Kapitän schon mal einen Brikett mehr auf.

Von der zuletzt genannten Möglichkeit wollen wir dann auch gleich einmal Gebrauch machen. Na bitte, die alte Mähre gibt noch einiges her. Den Verlust von ein paar Pfundnoten wollen wir natürlich auch gleich wieder wett machen. Zocken ist angesagt! Man höre und staune, auch das gelingt. Allerdings erst im zweiten Anlauf. Ah, Indien ist erreicht, wie die Zeit vergeht. Somit steht uns der erste Action-Part ins Haus. Mit einem Speer ausgerüstet geht es durch den Urwald, wo wir jeglichen Kontakt vermeiden sollten. Zuguterletzt erledigen wir noch den gefürchteten Tiger, und weiter geht's. Auch die weiteren Durchschlagmanöver bereiten uns (nach einigem Training) keine Schwierigkeiten. Ein Blick auf das Zeiteisen sagt uns, daß wir gut im Rennen liegen. Die Kasse stimmt auch noch, was für den Schlußspurt verdammt wichtig ist. Zwischenzeitlich sah es allerdings weniger gut aus, was den Geldbeutel betrifft. Es kam der Zeitpunkt, wo es nicht mehr um die eigene Gesundheit im Actionspiel ging, sondern um bare Münze. Da ohne Moos nichts los, mußten wir halt beim Kartenspiel noch einmal kurzfristig zuschlagen. In Japan haben sich die Programmierer als Spiel übrigens was ganz Fieses ausgedacht. Im fernen Osten gilt es eine Pyramide aus Menschen zu basteln, so wie man sie aus dem Zirkus kennt. Ein wahnsin-

nig schwieriges Unterfangen. Einmal das Problem, den Springer an der richtigen Stelle aufzufangen, und dann die Schwierigkeit, daß der gute Bursche auch das Gleichgewicht hält. Nach der Landung ruckelt er noch mal kurz in eine Richtung, die blitzschnell nachvollzogen werden muß, da sonst alles zusammenbricht.
Zuguterletzt setzen wir noch einmal alles auf Sieg und schmeißen alles für Bestechungsgelder raus. Sieh an, der Erfolg ist uns gewiß. Die Wette ist gewonnen!
An dieser Stelle sei gesagt, daß wir ein wenig geschummelt haben. An gewissen Stellen im Spiel gibt es die Möglichkeit, mit einem kleinen Trick eine Szene auszulassen, ohne daß Zeit dementsprechend mitgelaufen ist. Wir verraten nur, daß es fünf Tasten sind, die gleichzeitig gedrückt werden müssen. Welche Tasten und an welcher Stelle die gedrückt werden müssen, verraten wir noch nicht.
Fazit: Ein wirklich interessantes Spiel, welches sehr viel Weitsicht vom Spieler verlangt. Die Zeit drängt, das Geld ist knapp! In der Rolle des Mister Fogg müssen Sie sich also recht gut überlegen, wo Sie Ihr Geld einsetzen, damit nicht wertvolle Zeit verloren geht oder Sie am Ende an einem leeren Geldbeutel scheitern.
Die Grafiken können sich durchaus sehen lassen, wenngleich es Stellen gibt, die besser sein könnten. Aufgefallen ist auch der erste Gegner im ersten Action-Part. Die Figur erinnert doch sehr stark an „Antiriad". Soll allerdings nur erwähnt sein und nicht als negativ empfunden werden.
Der Sound kann sich ebenfalls hören lassen. Man merkt, hier hat Chris Hülsbeck seine Finger im Spiel gehabt.
Doch ist nicht alles rosarot. Was in der Redaktion als großer Nachteil empfunden wurde, war die Tatsache, daß man bei einer nicht erfüllten Aufgabe wieder ganz von vorn anfangen muß. Vor allem dann ärgerlich, wenn man kurz vor dem Ziel ist. Es nervt einfach, wenn man die voran gegangenen Parts schon aus dem FF beherrscht und sich dort immer wieder durchboxen muß, um zu seinem Ziel zu gelangen.
Ansonsten ein wirklich gutes Spiel, wo alles drin ist: Fighten, Segelschlitten heizen, tanzen und Zirkusnummer. Nur sollte man alles beherrschen. **TB**

Grafik	**9**
Sound	**10**
Spielablauf	**11**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**10**

Die neue Dimension

Programm: 3D-Galax, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Bezugsquelle: U.a Glass House, Felsberg.**
GREMLIN GRAPHICS präsentiert dieser Tage ein neues Ballerspiel für den ST: **3D GALAX.** Das Besondere an diesem Programm ist, wie der Name auch schon vermuten läßt, daß das Spielgeschehen in drei Dimensionen abläuft. Eine Spielstory können wir uns sparen, es ist nur das Übliche: Böse Aliens bedrohen die Erde, der Spieler schlüpft in die Rolle des glorreichen Verteidigers und schießt zahllose Feinde ab. Wie gesagt, das Übliche.

Wäre 3D Galax kein dreidimensionales Spiel, dann würde ich sagen, bei diesem Programm handelt es sich um eine Umsetzung des alten Spiels *Galaxians*. Und tatsächlich, alles an diesem Spiel erinnert an den Spielautomaten. Die Gegner kommen auf einen zu, der Spieler muß versuchen, sie ins Fadenkreuz zu bekommen und... natürlich abschießen. Das gesamte Spiel ist mit einer recht gut programmierten Melodie unterlegt, an Geräuschen bekommt man nichts als ein Rauschen beim Abschuß eines Gegners zu Gehör. Die Grafik des Spiels ist recht ordentlich. Zur Darstellung der Aliens wurde keine Vektor- sondern eine flächenanimierte Grafik verwendet. Allerdings sehen die Flugmanöver der Angreifer nicht sehr realistisch aus, und auch die Perspektive stimmt nicht immer. Darüberhinaus ist die Steuerung sehr ungenau, so daß ein Treffer, vor allem wenn nur noch wenige Gegner vorhanden sind, zur reinen Glücksangelegenheit wird.
Gesteuert wird wahlweise mit der Tastatur, der Maus oder mit dem Joystick. Hier ist die Joystick-Steuerung allerdings vorzuziehen. Der Spieler sieht die Szenerie aus seinem Cockpit heraus. Im Hintergrund bewegen sich einige Sterne, die aber, allen Gesetzen der Bewegung zum Trotz, die Flugmanöver des Spielers nicht mitmachen. Ansonsten, was soll ich noch sagen? 3D GALAX ist kein Spiel, das aus der Masse der Neuerscheinungen herausragt. Die Idee, ein Ballerspiel dreidimensional zu gestalten, ist zwar nicht schlecht, trotzdem sollte an der Technik noch gefeilt werden. Fans von Ballerspielen, die die dauernden Neuveröffentlichungen des *Uridium*-Themas satt haben, können sich 3D GALAX ruhig kaufen; ein Spitzenprodukt erwerben sie damit allerdings nicht. Da die Steuerung ungenau, der Sound nichts Weltbewegendes und die Idee nicht gerade neu ist, kann man dieses Produkt nur in die Mittelklasse einordnen. *Ottfried Schmidt.*

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielablauf	**5**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**6**

Gemeine Stadt – Gemeines Spiel

Programm: Mean City **System** C 64/128 **Hersteller** Quicksilva **Bezugsquelle** Kaufhäuser **Preis** ca. 35 Mark
Ein wirklich gemeines und dazu noch äußerlich schlecht gestaltetes Spiel ist **MEAN CITY** aus dem Hause Quicksilva. Die Story macht einen neugierig auf eine neu entstehende Welt, die vielleicht eine positivere Ausstrahlung hat als die Welt, die in einem Nuklearkrieg untergangen ist. Man rappelt sich wieder auf, die wenigen Kulturen, die die Atomkatastrophe überlebt haben, versuchen, wieder ein normales und natürlich friedliches Leben aufzubauen. Die Angst, wieder alles zu verlieren, läßt aber von neuem Aggression und Mißtrauen entstehen. Es haben sich zwei Lager gebildet, feindlich gesinnt, das ist klar. Wie sonst sollte wohl ein Ballerspiel daraus entstehen? Unsere Aufgabe ist es nun, den (guten)Herrscher über einen Stammesbund zu befreien, nachdem er von den Feinden gefangen genommen worden ist. Ich bin wirklich gespannt. Aber was erscheint vor mir auf dem Bildschirm? Eine unübersichtliche Grafik, die übrigens von einem aufdringlichen Sound begleitet wird. Man schaut von oben auf die Stadt, die von einer Mauer umgeben ist. Bis man in der Stadt angelangt ist, muß man erst mal eine Menge Feinde (Bürger, Polizisten...) umlegen.

Je mehr man sich dem Eingang der Stadt nähert, desto wilder wird das Geschieße. Auch innerhalb der Stadt kommt man aus dem Ballern gar nicht mehr raus. Man könnte glatt vergessen, worum es hier sonst noch geht. Nämlich diesen Schlüssel für das Verlies unseres Herrschers (wird hier als Vater bezeichnet, na, ich weiß nicht...) zu finden. Der Schlüssel besteht aus vier Teilen, die in der Stadt verstreut herumliegen. Man kann das Spiel auch zu zweit spielen. Wenn einer Schlüsselteile verliert, weil er von einem Feind getötet wird, werden die Teile wieder zurück an ihren ursprünglichen Platz gebracht. Falls man aus Versehen vom Mitspieler getötet wird, was ja im Eifer des Gefechts wirklich leicht passiert (was soll's), kann der andere die Teile mitnehmen. Gespielt wird mit dem Joystick (ach was, kann man sich doch denken), damit schießt es sich so gut. In der Mitte des Bildschirms ist auch eine Anzeigetafel für Punkte, Leben usw. Sie ist denkbar schlecht untergebracht, aber das macht auch nichts mehr. Wen das Geballer noch hinterm Ofen vorlocken kann, der soll sich's doch kaufen. Mit ca. 35 Mark sind Sie dabei. Im Vertrauen: sogar 10 Mark wären zuviel.
Astrid Ruuben

Grafik	**5**
Sound	**6**
Spielablauf	**4**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**5**

Wirklich für jeden was, da macht das Rudeln Spaß!

Programm: Six Pack 2, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 47 Mark (Disc), **Hersteller:** Elite Systems, Walsall, England, **Bezugsquelle:** u.a. Titanic Software, Friedrich-Ebert-Str. 166b, 5600 Wuppertal 1. Tel: (0202) 31 24 99.

Man kann es eigentlich nur bestaunen! Da kommt doch **ELITE** daher und bringt seinen „Sechserpack, Band 2" heraus, wo sich sechs wirklich fantastische Games tummeln, die vor noch nicht allzulanger Zeit noch weit oben in den Charts waren. Um es gleich vorweg zu sagen, im **SIX PACK 2** sind folgende für sich selbst sprechende Hits enthalten: **INTO THE EAGLE'S NEST, ACE, SHOCKWAY RIDER, INTERNATIONAL KARATE** und **LIGHTFORCE.** Als einziges neues Spiel wurde **BATTY** mit ins Programm genommen.

Beginnen wir also mit der Kurzbesprechung der hinlänglich bekannten Games: INTO THE EAGLE'S NEST ist die (etwas brutale) Geschichte eines Söldners, der in die Höhle des Löwen geschickt wird, um alle gegnerischen Soldaten auszuschalten. Es handelt sich um ein martialisches Tötungsspiel, das der Spieler aus der Draufsicht verfolgt. Man wird geteilter Meinung sein, ob es sich u.U. nicht um ein „indizierungsverdächtiges Spiel" handelt, da das Tötungsdelikt eindeutig im Vordergrund steht. Aber: Wie man hört, soll es für so manchen Abenteuerer sehr knifflig und spannend sein.

Über ACE (dessen Nachfolger bereits gefunden ist - ACE 2) muß man auch nicht viel Worte verlieren. Es ist ein Flugsimulator mit Kampfsequenzen, der schon einige Herzen der User erobert hat.

FTL's SHOCKWAY RIDER ist wohl das jüngste Programm in dieser Spielesammlung. Es ist noch gar nicht so lang her, als man mit dem „Action-Laufband-Spiel" weit oben in der Gunst der Käufer stand. Es geht darum, sich der Brutalität einer Straßen-Gang zu erwehren. Das Spiel ist sehr schnell und abwechslungsreich.

LIGHT FORCE, ebenfalls von FTL, ist einer der „Väter" der rasanten Planeten-Oberflächen-Abgras-Spiele, von denen es ja mittlerweile - besonders für die 16bitter, eine Reihe gibt.

Über INTERNATIONAL KARATE, meiner Meinung nach dem besten Karatespiel aller Zeiten, muß man nur sagen: Wer es noch nicht besitzt, sollte schnellstens zugreifen!

Die obligatorische „Zugabe", die ELITE, aber auch andere Kompilationsspezialisten, gern mit auf die Magnetschicht bringt, ist BATTY. Es begegnet uns hier, dem allgemeinen Trend folgend, erneut ein *Breakout*-Spiel, das vornehmlich aus den zwei Elementen *Krakout* und *Arkanoid* besteht. Neu ist, daß man zu zweit versuchen muß, die berühmt-berüchtigten Steine zu zerdeppern. Hat einer von beiden ausgehaucht (Verlust von fünf Schlägern/Leben), so spielt der andere allein weiter. Das Layout sowie Teile des Backgrounds erinnern stark an Arkanoid, der Sound und manche Angreifer an Krakout.

Unser ASM-Archivbild zeigt die ST-Version von „Into the Eagle's Nest"

Schlußwort: Erstaunlich, daß ELITE sich die Rechte von derart guten Spielen sichern konnte! Für jeden Freund von Kompilationen und wirklich guten Games ist SIX PACK 2 ein gefundenes Fressen!

Manfred Kleimann

GESAMTNOTE	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Ist Joe bläd?

Programm: Joe Blade the computer game, **System:** C 64/128 (andere Versionen geplant), **Preis** 9 Mark (K), 29 Mark (D), **Hersteller:** Players, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Ein neues *Med-Price-Range* Game ist **JOE BLADE** von **PLAYERS**, eine Firma, die in letzter Zeit wenig von sich hat hören lassen. Hierbei handelt es sich um ein weiteres Actionadventure im Stil von *Antiriad.* Die Story bitte: Terroristen unter der Führung eines gewissen Crax Bloodfinger haben sechs der weltführenden Politiker entführt. Und, wie kann es anders sein, unser Held Joe ist die letzte Hoffnung des Weltsicherheitsrats. Seine Mission: Alle Einheiten Bloodfingers niedermachen, alle Gefangenen befreien, alle Zeitbomben entschärfen und dann auch noch aus der Höhle des Löwen entfliehen.

Man läuft dann also als Joe in der Gegend herum, macht die Feinde nieder, sammelt ein paar Schlüssel, Munition oder Bomben ein, findet Gefangene, nimmt Uniformen auf, die für einige Zeit Unverwundbarkeit spenden und so weiter.... Sie merken es sicher schon: Dieses Game ist nicht das Schwerste, dennoch kann man sagen, daß JOE BLADE THE GAME etwas Komplexität besitzt. Falls man es nämlich schaffen will, muß man sich schon hinsetzen und konzentriert die Sache angehen.

Nun zur Bewertung: Die Grafik läßt wenig Wünsche offen, ist aber nicht z.B. mit *The Last Ninja* zu vergleichen. Sound erklingt als „Stramme Schüsse" und als etwas komisch komponierte Titelmelodie. Die Motivation hält sich in Grenzen, da es nicht viel mehr gibt als herumzurennen, Dinge einzusammeln und Feinde abzuballern. Zu einem Hit fehlt etwas Abwechslung, doch zum Ansehen im Kaufhaus ist es allemal gut. Auch der Preis stimmt einigermaßen. **ef**

Kategorie	Note
Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Der Beschützer

Programm: Star Clash, **System:** BBC, **Preis:** ca. 16 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics.

BBC-Besitzer, die ausgesprochene Fans von 3-D–Spielen sind, werden sich freuen. Es gibt wieder neues Futter für den Rechner! Das Programm **STAR CLASH** von **GREMLIN GRAPHICS** bringt mal wieder Action auf die Mattscheibe.

Sie sind Ihres Zeichens Beschützer des zu Unrecht eines Verbrechens beschuldigten „Emporers", dessen Raumschiff, wo immer es auftaucht, von Sicherheitskräften angegriffen wird. Sie müssen dem Herrn den Weg freischießen, so daß dieser durch die „Star Gates" (Sternentore) entwischen kann.

Stellen Sie sich das aber nicht zu leicht vor, denn Sie müssen die Angreifer blitzschnell identifizieren, damit Sie dem Emporer zur Flucht verhelfen können. Mir hat das Ganze großen Spaß gemacht, zumal das eigene Raumschiff sehr beweglich ist, und die Vektorgrafik sich für diesen Preis sehen lassen kann. Ein Schnäppchen für alle BBC-B–Fans.

C.E.French

Kategorie	Note	Kategorie	Note
Grafik	7	Motivation	9
Sound	6	Preis/Leistung	8
Spielablauf	7		

WANTED!

1 ODER 2 SPIELER

Greenhorns for

WESTERN GAMES

Armdrücken

Tanzen

Priemspucken

Bierschiessen

Kuhmelken

Wettessen

$002 $015

Atari ST

ATARI / AMIGA
C 64 / SCHNEIDER CPC

$154 $100

Schneider CPC

Wer wissen will, was wir außer WESTERN GAMES noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne Prospekte zu.

Name

Straße

PLZ Ort

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

MAGIC BYTES

Zauber-Action ohne Schnörkel

Programm: Wiz, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 27 DM, **Hersteller:** Melbourne House, London, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg; A-Z Berlin.

Das Softwarehaus **MELBOURNE HOUSE** ist ja eigentlich besonders durch seine hervorragenden Adventures bekannt geworden. Seitdem aber *Mastertronic* die Firma übernommen hat, kommt jetzt auch mehr animierte Action mit in die Programme. Eine hervorragende Mischung zwischen Adventure-, Strategie- und Actionelementen gelang schon mit *Throne of Fire*, nun liegt mit **WIZ** ein weiteres Game vor, das in diese Richtung geht. Der Background von WIZ zeigt, wie gut sich MELBOURNE HOUSE mit Adventuren auskennt, denn sie ist durchdacht, logisch und verspricht viel Spannung.

In einer phantastischen Welt voller Magie versucht das Böse wieder einmal, die Macht zu erringen. Die Zauberer der friedlichen Welt sind besorgt, denn ihre Welt ist mit der bösen durch Verbindungswege verknüpft. Nur ein Ausweg ist möglich: Die Verbindungen müssen zerstört werden. Leider traut sich das keiner der Zauberer zu, denn auf der dunklen Welt befinden sich zwei der vier Runen, die sie zur Erstellung von Zaubersprüchen brauchen. Nur einer ist nicht scharf auf eine große Macht und nimmt den Kampf gegen das Böse auf: Sie, der Spieler! Leider sind Sie aber recht unerfahren und auch nur ein Zauberer des Levels 1. Um aber die Verbindungen zu lösen, müssen Sie ein Zauberer der Levels 5 sein, denn nur dann können sie den entsprechenden Zauberspruch erwerben, der die Verbindungen zerstören kann. Mit dem Joystick kann man nun zwischen vier verschiedenen Menüs wählen, die in Form eines Medaillons dargestellt sind. Normalerweise befindet man sich im Bewegungsmodus, d.h. man kann mit seiner Spielfigur ganz simpel durch die Gegend laufen.

Foto: Spectrum-Version

Drückt man Space, so erscheinen anstelle der Himmelsrichtungen die vier Runen, mit denen man sich einen Zauberspruch zusammenbasteln kann. Gewitzterweise ist der Vorrat an Runen aber begrenzt, also sollte ziemlich sparsam mit ihnen umgegangen werden. Drückt man nun den Feuerknopf, so erscheint das Zauberbuch. In ihm kann man blättern, um festzustellen, welche Sprüche man besitzt und mit welchen Zeichen man sie anwendet (eine recht praktische Gedächtniskrücke). Drückt man nun noch einmal den berühmten roten Knopf, so erscheint das Kauf-Menü. Hier kann man nach Herzenslust Zaubersprüche von Kollegen einkaufen. Dabei muß sich dieser aber im Bild befinden, sonst zeigt das Menü nichts an. Außerdem verkauft jeder Zauberer nur maximal drei Sprüche (versteht sich, man will ja schließlich nicht alle Geheimnisse verraten...) und verlangt dafür einige Zauberpunkte. Im ersten Level hat man nur 30 davon, die bei Berührung mit bösartigen Monstern oder Schußverletzungen dahinschwinden. Stehen die Magic Points bei „0", so ist das Spiel vorbei. Fasziniert hat mich vor allen Dingen die Tatsache, daß man des öfteren gar nicht weiß, was der Spruch bewirkt. Dann nämlich muß man herumprobieren, um am Ende vielleicht festzustellen, daß man Nonsens gekauft hat (holen Sie sich z.B. nie den „Bunny-Spell"!). Außerdem sind die Sprücheklopper recht geschäftstüchtig und verlangen teilweise stark unterschiedliche Preise für ein und denselben Spruch. Da heißt es, vergleichen! Weniger gut ist hingegen die Action im Spiel gelungen. Die Vogelperspektive allein ist zwar noch kein Manko, aber die stumpfsinnige und langsame Animation der Monster von der dunklen Welt reizen nur zum großen Gähnen, denn gefährlich sind sie eigentlich nie. Man kann sie recht simpel abschießen und sammelt damit einige Punkte, aber spannend wird das Game dadurch nicht. A propos Punkte: Bei 500 Punkten kommt man ins zweite Zauberer-Level, bei 1500 ins dritte, bei 3000 ins vierte und ab 7500 Punkten gehört man zur Elite. Durch richtiges Anwenden der Sprüche kann man außerdem auf Anhieb viel mehr Punkte bekommen. Richtiges Taktieren, viel Probiererei und ein bißchen Ballerei sind also notwendig, um das Game zu lösen.

Foto: C-64-Version

Noch ein paar Sätze zu Grafik und Sound: Mit deutlichem Vorsprung zu den anderen Kriterien schneidet das Scrolling beim C-64 äußerst mies ab. Der Bildschirm ruckelt nämlich dermaßen Blockgrafik-ähnlich in die gewählte Richtung, daß man das Gefühl hat, ein exzellenter ZX-81-Basic-Programmierer hätte das Game entworfen. Das Scrolling beim Spectrum ist zwar auch nicht das Gelbe vom Ei, läßt sich aber auch ohne Brille ertragen. Die Hintergrundgrafiken und Sprites sind dann bei beiden Versionen gleich schlecht. Nur der C-64 bietet ein paar ausgefeiltere Plattformen und zeigt sich etwas bunter, der Rest ist aber auch hier leicht unterdurchschnittlich. Bei den diversen Spinnen, Monstern und anderem Viehzeugs komme ich mir vor wie in der Steinzeit des Sprite-Designs, denn knackige, gut gestylte Sprites fehlen fast völlig. Glücklicherweise ist der Sound beim C-64 akzeptabel und beim Spectrum noch erträglich. Nervig wird er zum Glück nicht, denn beim C-64 ist er abwechslungsreich und beim Specci kaum vorhanden. WIZ ist mit Sicherheit kein schlechtes Programm, denn es bietet mit seinen vielen Features einiges an Spielwitz. Abwerten muß man das Game aber durch die mißlungene Grafik und das Minimum an Action, die das Spiel viel von seinem Reiz verlieren läßt. Mit einer guten und schnellen Animation wäre WIZ bestimmt ein Hit, aber so ist es leider nur Durchschnitt. MELBOURNE HOUSE hätte sich mehr Zeit bei der Erstellung des Programms lassen sollen, denn dann hätte man bestimmt mehr herausgeholt. Schade um die gute Spielidee... *M.R.*

Grafik	6
Sound (C-64)	9
Spielablauf	6
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Manic Miner „Amiga-mäßig"

Programm: Mousetrap, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 40 Mark, **Hersteller:** MicroValue/Tynesoft, England, **Bezugsquelle:** u.a. Funtastic, München.

Wie schon die Überschrift aussagt, beinhaltet Mousetrap kein neues oder außergewöhnliches Spielprinzip, sondern es gehört zu den guten, alten und bewährten Plattformspielen, und vom Spielablauf her ist es

Action ohne Pep

Programm: Renegade, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Imagine, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

IMAGINE hat sich ja nun auf die Umsetzung von Spielhallen-Automaten spezialisiert, seltsamerweise habe ich aber das neueste Werk **RENEGADE** noch nie in einer Spielhalle gesehen. Allerdings gibt es einen Automaten mit dem Namen *Double Dragon*, der fast genau die gleiche Spielhandlung bietet. Ob es da vielleicht irgendwelche Lizenz-Schwierigkeiten gab? Wie dem auch sei, RENEGADE ist jedenfalls ein ziemlich brutales Action-Game, bei dem der Spieler die weltbewegende Aufgabe hat, seine Freundin zu treffen. Selbstverständlich warten alle Gangster dieser Welt nur darauf, sich auf unseren Helden zu stürzen, und so müssen fünf verschiedene Screens durchlaufen werden, wobei in jedem Bild eine gemeingefährliche Bande auf den Spieler lauert. Im ersten Bild befindet man sich in der U-Bahn, im zweiten Bild gibt's gefährliche Motorrad-Fahrer, im dritten wird man von „Big Bertha" und ihren Killer-Frauen gejagt, im vierten Bild darf man sich auf einen waschechten Street-Fight freuen, und im letzten Bild schließlich wartet der große Obermufti mit seinen schweren Jungs, die natürlich die Freundin des Helden bewachen. Wer's hart mag und auch keine Schlägerei scheut (auf dem Computer), der darf sich nun ins Getümmel stürzen. Ein erschrecktes Stirnrunzeln entlockte mir allerdings die Steuerung, denn die scheint von dem Spielhallen-Original abgeguckt zu sein. Das ist deshalb schlimm, weil man am Automaten den Joystick nur zum Steuern benutzt und dazu noch drei Feuerknöpfe besitzt. Dies ist zwar am Automaten praktisch, für einen Heimcomputer aber totaler Unsinn. Die Schläge werden beim C-64 nämlich mit der Pfeiltaste und den Tasten „1" und „2" ausgeführt, die restlichen Bewegungen darf man mit dem Joystick machen. Wer keinen Stick mit Saugnäpfen hat, kann das Spiel gleich vergessen, denn sinnvolles Agieren ist kaum möglich. Überhaupt gaben mir die Angriffstaktiken der Gegner einige Rätsel auf. Im ersten Bild braucht man nämlich nur links gegen die Mauer zu laufen und dann einfach drauflos boxen. Die Gangster greifen immer von vorne an und lassen sich bequem ins Reich der Träume schicken. Das Zeitlimit, das das Game anscheinend schwieriger machen soll, ist somit überhaupt kein Problem. Das zweite Bild war aber dann Endstation. Die Motorradfreaks kommen dermaßen gezielt und schnell auf die Spielfigur zu, daß ein Ausweichen kaum möglich ist. Die Jungs lassen sich zudem nur mit gewagten Tritten aus dem Sattel holen, die auch dem Helden meistens gleich eines seiner fünf Energiepunkte kosten. Zudem ist es mit einem Tritt nicht getan, denn die Gangster rappeln sich noch ein paar mal auf, bevor sie aus dem Rennen sind. Gefallen hat mir an RENEGADE eigentlich nur der Sound und der gut gestylte Graffiti-Zeichensatz. Die Grafik ist durchschnittlich, paßt aber zum Background der Spielstory. Die Sprites schneiden schlechter ab, denn sie wirken manchmal etwas unförmig und sind damit einem Menschen recht unähnlich.

Meiner Meinung nach hat IMAGINE schon wesentlich bessere Umsetzungen geliefert, die mehr Spaß gemacht haben. Vor einer Umsetzung sollten sich die Programmierer von IMAGINE vor allen Dingen immer darüber informieren, wie schwierig es überhaupt ist, den entsprechenden Automaten auf die begrenzten Möglichkeiten eines 8-Bitters zurechtzustutzen. Bei einigen Games sollte man nämlich gleich die Finger weglassen oder sie nur für den Atari ST oder den Amiga produzieren. Damit wäre nämlich allen geholfen, denn die Firmen ersparen sich miese Verkaufszahlen und die Spieler eine herbe Entäuschung. RENEGADE jedenfalls hätte besser gemacht werden können, aber Programmierer sind halt auch nur Menschen... *philipp*

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	5
Motivation	6
Preis/Leistung	6

„Das Mond-Auto

Programm: Auto Zone, **System:** C-16, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Players.

AUTO ZONE, ein neues Budget-Spiel von **PLAYERS** präsentiert sich ganz im Gewand dieser Spielegattung. Man steuert dabei ein Auto über Platformen und muß über diverse Abgründe hüpfen. Die Steuerung läßt Gescheindigkeitserhöhungen und -verringerungen zu. Das ist das ganze Game, zu dem man sich die Vorgeschichte sparen kann. Die Grafik ist guter Durchschnitt, das Scrolling ordentlich. Leider ist die Spielidee schon zu den älteren Semestern zu rechnen. Auch ist die Umsetzung nicht so herausragend, daß man etwa besonderen Spielwitz erwarten könnte. Derartige Games gibt es zuhauf. Fazit: Nichts Besonderes, „Anfangsmotivation" wie auch Langzeiteffekt fraglich. *str*

Grafik	8	Motivation	4
Sound	5	Preis/Leistung	6
Spielablauf	4		

mit dem berühmten *Manic Miner* nahezu identisch, welches sicherlich viele Leser kennen werden. Es wurden einzig und allein die Hauptfiguren ausgetauscht, huscht doch jetzt nicht mehr der Miner Willy, sondern in Zeichentrickqualität eine Maus in Hemd und Shorts über den Bildschirm.

In sehr vielen verschiedenen Levels muß das Mäuschen jeweils durch Hüpfen und Klettern auf Leitern und Plattformen etc. bestimmte Gegenstände einsammeln, um dadurch eine Tür zu öffnen, die dann zur nächsten Spielstufe führt. Dabei sind die beiden ersten noch recht einfach und eigentlich ohne große Anstrengung zu meistern. Ab dem 3. Level geht es dann aber doch ganz schön rund, und man muß sich teilweise schon vorher eine günstige Strategie ausdenken, um den rettenden und vor allen Dingen dann geöffneten Ausgang zu erreichen. Hinderlich ist dabei einmal das vorhandene Zeitlimit, welches durch die abbrennende Zündschnur einer Bombe dargestellt wird und mit deren Explosion man eines von 7 Leben verliert, sowie die massenweise auftretenden feindlichen Sprites, die durchweg hübsch gezeichnet und animiert sind. Auch wurden sie offensichtlich mit großer Phantasie ausgewählt, begegnet man doch solch skurilen Gestalten, wie fliegenden Spiegeleiern und sogar Toilettenpapier!

Auch die übrige Grafik ist farbenprächtig und hübsch anzuschauen. Weiterhin ist durch den recht hohen Schwierigkeitsgrad langfristiger Spielspaß gesichert. Leider kann der Sound mit dem allgemein hohen Standard nicht mithalten. Außer einer simplen Melodie und einigen einfachen Effekten ist nicht mehr drin. Da bieten doch viele 64er-Programme weitaus Besseres, und es wäre angesichts der fantastischen Möglichkeiten in puncto Sound kein Problem gewesen, für eine angemessene akustische Untermalung zu sorgen. Das Vorhandensein einer High-Score-Liste unterstreicht jedoch noch den, trotz des Sound-Mankos, insgesamt positiven Eindruck, den dieses Programm hinterläßt. Da auch der Preis stimmt, kann ich MOUSETRAP eigentlich nur jedem Amigabesitzer wärmstens empfehlen.

Michael Kohl

Grafik	10
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	10
Preis/Leistung	9

Viel Flip, wenig Flop

Programm: Pinball Wizard, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen.

Bei **KINGSOFT** sind die Flipper los! Nun, was wollen uns diese Worte sagen? Ganz einfach, für den Amiga gibt es jetzt ein Flipper-Programm, das es in sich hat! Auch im Zeitalter der Videospiele sind die guten alten Flipperautomaten nicht totzukriegen. Nur, daß das Spielgeschehen nun auf der Mattscheibe des Monitors stattfindet. Die Idee, auf einem Home-Computer einen Flipper zu programmieren, ist zwar nicht neu, aber ich glaube, daß dem Programmierer mit **PINBALL WIZARD** ein großer Wurf gelungen ist.

Bei diesem Programm handelt es sich meines Wissens um die erste Flipper-Simulation auf dem Amiga. Trotzdem braucht es einen Vergleich mit anderen Programmen dieser Art auf anderen Computern nicht zu scheuen. Im Gegenteil! Pinball Wizard ist die realistischste Umsetzung dieses Spiels, die ich kenne. Sogar an das so beliebte Wackeln des Automaten, um den Lauf des Balls zu beeinflussen, wurde gedacht (bitte nicht am Computer ruckeln, daß bringt nichts). Drückt man die Leertaste, dann ändert sich die Bahn des Balls. Aber Vorsicht! Wie bei einem richtigen Flipperautomaten kann auch das Programm dadurch „getilt" werden! Die drei Flipper werden mit den beiden „ALT-Tasten" gesteuert. Mit den Funktionstasten eins bis vier kann die Anzahl der Spieler eingestellt werden. Zusätzlich ist es noch möglich, die Ballgeschwindigkeit einzustellen. Von „lahm" bis „superschnell" ist dabei alles möglich. Die Grafik, die dem Spieler geboten wird, ist vom Feinsten. Der Sound ist recht gut. Etwas störend ist die andauernd laufende Hintergrund-Musik, welche aber zum Glück ausgeschaltet werden kann. Der Sound ist, wie bereits gesagt, recht gut, aber bei einem Flipper hätte ich mir das Ganze etwas „kerniger" gewünscht. Also mehr Lautstärke. Auch nach längerer Spieldauer konnte ich keine Schwachpunkte entdecken, so daß ich das Programm unbedingt empfehlen kann. Für mich ist Pinball Wizard ein Spiel, das in keiner (Amiga-) Sammlung fehlen darf.

Ottfried Schmidt

ASM HIT

Grafik:	**10**
Sound:	**8**
Spielablauf:	**9**
Motivation:	**10**
Preis/Leistung:	**10**

Boulder Dash für zwei

Programm: Emerald Mine, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen.

Wer kennt ihn nicht, den Klassiker *Boulder Dash?* Die Programmierer von **KINGSOFT** haben sich die Arbeit gemacht, eine Version dieses Spiels für den Amiga zu erstellen. Was dabei herausgekommen ist, trägt den Namen **EMERALD MINE** und kann sich sehen lassen.

Bei diesem Game handelt es sich um eine stark erweiterte Version, die auch von zwei Spielern gespielt werden kann (gleichzeitig!). Über das Spielthema braucht eigentlich nicht allzuviel gesagt zu werden, da das Spiel Boulder Dash den meisten Lesern bekannt sein dürfte. Ein kleines Männchen muß in verschiedenen Räumen Diamanten und Smaragde einsammeln. Da in diesen Räumen aber auch allerlei „Viehzeug" sein Unwesen treibt, ist das alles nicht so einfach. Zusätzlich gibt es noch ein Zeitlimit, das man nicht überschreiten darf. Es gibt in diesem Spiel derartig viele verschiedene Gegner, daß man die gar nicht alle aufzählen kann. Da gibt es Bomben, wabbelnde Massen, Säuretropfen, Ufo's und noch vieles mehr. Um in manche Räume zu gelangen, benötigt man einen Schlüssel, der meistens auch noch weit entfernt liegt (so eine Gemeinheit). Meistens geht man „drauf", wenn man den Schlüssel sucht. Sound, Scrolling und Animation sind gut gelungen.

Bei der Grafik hätte man vielleicht noch ein paar Verbesserungen machen können, trotzdem kann man sie als gut bezeichnen.

Wieviele Level es gibt, konnte ich leider nicht herausfinden, es sind auf alle Fälle sehr viele. Die Steuerung des (oder der) Männchen(s) erfolgt mit dem Joystick und ist sehr exakt. So richtig Spaß macht das Game dann, wenn man zu zweit spielt. Zum Programm Emerald Mine kann man Kingsoft nur gratulieren, was einem bei diesem Spiel alles geboten bekommt, das sucht seinesgleichen.

Nimmt man dann noch den überaus günstigen Preis von ca. 30 DM, dann ist mit Emerald Mine ein richtiger Hit entstanden, der jede Spielesammlung bereichert. Also Amiga-Fans: Wenn ihr gut programmierte, knifflige Spiele mögt, dann ist Emerald Mine genau das Richtige für Euch.

Ottfried Schmidt.

ASM HIT

Grafik:	**8**
Sound:	**9**
Preis/Leistung:	**11**
Spielablauf:	**10**
Motivation:	**10**

Kniffliges Action-Adventure

Programm: Terrorpods, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Psygnosis, **Bezugsquelle:** u.a. Schuster Elektronik.

Mein D.S.V. ist gelandet. Warum muß die Föderation ausgerechnet mich auf diesen vermaledeiten Planeten Colian schikken? Bis vor ein paar Monaten war hier noch alles in Ordnung. Mineralien und Erze wurden abgebaut, bis das Imperium entdeckt hatte, daß es hier eine außerordentlich geeignete Rohstoff- und Bauteile-Produktionsstätte für seine Kampfroboter, die Terrorpods, vorfand. Seitdem haben die den ganzen Planeten besetzt und lassen unsere Techniker für sie arbeiten! Eine Unverschämtheit! Ausgerechnet jetzt, nachdem ich schon mit den Technikern verhandelt und einiges an Rohstoffen ergattern konnte, haben die mich auch noch bemerkt. Das Mutterschiff des Imperiums ist einfach nicht kaputt zu kriegen, und jetzt steh ich hier, mit begrenzten Treibstoffvorräten und viel zu wenig Detonit. Und meine eigentliche Mission habe ich noch gar nicht begonnen. Schließlich muß ich alle Bauteile eines Terrorpods zusammensuchen. Und das unter ständigem Beschuß. Außerdem machen mir die Terrorpods und die Spoiler, die vom Imperium geschickt wurden, alle Einrichtungen auf Colian zu zerstören, ganz schön zu schaffen.
Von meinem Atari-ST Schaltpult aus setze ich die mir zur Verfügung stehenden 512K Ram, Mouse, Joystick und all meine Intelligenz ein. Mein Monitor ist noch o.k., die Grafik sehr gut. Da attackiert mich schon wieder das Mutterschiff: Ich höre, daß eine Rakete im Anflug ist. Zweimal habe ich das Schutzschild durch Druck auf die Leertaste schon eingesetzt. Das letzte Mal hebe ich mir auf, wenn ich nicht mehr rechtzeitig reagieren kann. Ein Feuerball kommt auf mich zu. Ich schalte meine Waffen mit „Return" ein und halte genau ins Zentrum der anfliegenden Rakete. Dann ein schneller Druck auf die linke Maustaste. Geschafft!
Eben erreicht mich eine Nachricht. Schon wieder ist eine Einrichtung durch einen Terrorpod zerstört worden. Wenn das so weitergeht, habe ich bald keine Möglichkeit mehr, noch irgendwelche Rohstoffe günstig einzutauschen. Ein Spoiler wird vom Mutterschiff abgesetzt und setzt sich über ein Brennstofflager. Ich schieße den Spoiler ab, sehe aber jetzt schon, daß ich unmöglich alle Einrichtungen schützen kann. Irgendwo zerstört ein Terrorpod ein Erzlager. Man hört, daß es ganz in der Nähe sein muß. Ich fahre schnell hin, wehre noch einen Angriff des Mutterschiffs ab und mache noch einige Spoiler kampfunfähig. Da steht er auch schon. Die Terrorpods sind schwer zu knacken. Mit einem einfachen Phasorstrahl setze ich sie nur vorübergehend außer Gefecht. Die Dinger verpacken sich sozusagen selbst und werden dann im Mutterschiff repariert. Verflucht, jetzt ist das Ding schon wieder abgehauen. Nichts wie hinterher.
Diesmal versuch ich's mit einer Rakete. Noch habe ich genügend Detonit. Schnell mit „E" den Raketensprengkopf laden, Zielkreuz auf den Terrorpod, mit „A" den Raketenabschußvorgang anschalten, und dann die Drift ausgleichen. Der Countdown läuft. 5-4-3-2-1-Schuß. Schei...!!
Daneben! Jetzt wirds zappenduster! Das Abschießen des Raketensprengkopfes hat mich eine Menge Detonit gekostet. Schnell setze ich mein kleines Fahrzeug ab. Ein Glück, daß das wenigstens keinen Treibstoff verbraucht. Ich laufe das nächste Detonitlager an, das ich finden kann. Die Karte der Gegend, die ich von der Föderation mit auf den Weg bekommen habe, ist dermaßen unvollständig... Was denken die sich eigentlich, wieviel Zeit ich hier habe, mir die fehlenden Aufzeichnungen zu machen! Da ist ein Detonitlager! Ich fahre mit dem kleinen Fahrzeug nah heran und mache nebenbei noch zwei Spoiler unschädlich. Da schießt das Mutterschiff schon wieder auf mich. Man kommt hier wirklich zu rein gar nichts. Da habe ich endlich mit dem Lager Kontakt. Mit „T" leite ich den Tauschvorgang ein. Ich habe Glück. Es sind noch größere Mengen an Detonit vorhanden. Das Lager wurde noch nicht zerstört. Ein Blick auf die Statistik, und ich sehe, daß hier die Kristalle, die man zum Wiederaufbau zerstörter Anlagen benutzen kann, hoch im Kurs stehen. Schnell klicke ich an, was ich tauschen will und erhöhe die Menge durch einen Klick auf dem entsprechenden Pfeil bis zum Maximum. Jetzt noch schnell die Bestätigung. Wenn der Countdown abgelaufen ist, kann ich die ganze Prozedur nochmal von vorn anfangen.
Kaum habe ich das Detonit geladen, kann ich mich schon wieder gegen Terrorpods und Spoiler wehren. Ein Rohstoff nach dem anderen geht zur Neige, und immer mehr Anlagen werden zerstört. Schon vier Treffer mußte mein Raumschiff hinnehmen. Noch einen, und ich kann meine Mission vergessen. Eben habe ich Kontakt mit einer Treibstoffpumpe (mein Autochen ist wieder aktiv) und will einen entsprechenden Funkspruch absetzen, damit dieses Objekt meine Notversorgung wird, da schießt das Mutterschiff schon wieder auf mich. Zu dumm, daß ich zum Absetzen der Funksprüche auf mein Informationssystem („W") umschalten mußte. Jetzt kann ich meine Waffen nicht benutzen! Das Schutzschild! Einmal hab' ich's noch! Schnell!...zu spät! Mit einem ohrenbetäubenden Lärm wird das Schiff getroffen, und die Terrorpods machen Kleinholz aus den Überresten...
So hauchte ich mein Spielerleben aus. Was sich aber auf dem Bildschirm so getan hat, veranlaßte mich gleich, das Ganze nochmal zu probieren. Ohne Anleitung zu arbeiten, ist so gut wie unmöglich. Dazu ist der Spielablauf zu komplex. Vor allem die strategischen Elemente beim Handeln stellen eine Herausforderung dar. Hier wurde Ballerei gut mit derartigen strategischen Anforderungen verknüpft. Beides muß dem Spieler gelingen, sonst hat man nicht die Spur einer Chance, lange genug zu überleben.
Bei der Grafik gibt es Lob und Tadel zu verteilen. Die ganze Szenerie ist sehr gut gestaltet. Zu bemängeln ist, daß das „Mondauto" sich mit „Gebäuden" überschneidet, wenn man es zurückruft. Dirigiert man das Auto vom Vorder- in den Hintergrund, ruckelt es mehr, als es fährt. Naja, und dann wäre noch die Schlußsequenz. Hier stimmt einiges nicht überein. Wurde man tödlich getroffen, kann man noch nachdem der Treffer als solcher registriert worden ist, mit dem Phaser auf die „Rakete" (ein großer Feuerball) draufhalten und ballern. Man sieht dann mehrere „Phaserstrahlen", obwohl schon alles gelaufen ist. Sehr gut wurden die Explosionen dargestellt. Auch die Geräuschkulisse paßt sehr gut zum Ablauf.

Die sehr umfangreiche Anleitung ist in deutsch erhältlich und, man höre und staune, das Programm kann in mehreren Sprachen gespielt werden (Auswahl vor Beginn), darunter Englisch, Deutsch, Schwedisch u.u.u.

Generell bleibt zu sagen, daß man als Liebhaber von „Ballerei pur" hier nicht auf seine Kosten kommt. Wer aber knifflige Spiele mag, die Action- und Strategie-Elemente gut vermengt aufweisen, der ist mit **TERRORPODS** sehr gut bedient. Mir persönlich hat es gefallen. Übrigens kann man den Schwierigkeitsgrad von 1 (leicht) bis 6 (unmöglich/siehe obigen Erfahrungsbericht) einstellen, so daß das Game auch über längere Zeit interessant bleibt.

Martina Strack

Grafik	**7**
Sound	**8**
Spielablauf	**10**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**

Weitere Action Games auf S. 35

ASM-FEEDBACK

An
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

Liebe Leser,

es ist mal wieder FEEDBACK-Time. Von Indizierungen bis Meinungsäußerungen zu einzelnen Programmen und natürlich zur ASM selbst ist alles vertreten. Eine Korrektur zum letzten FEEDBACK haben wir noch anzubringen: Das ASM-Sonderheft gibt's nicht ab 12. 10., sondern ab 16. 11. 1987! Tut uns furchtbar leid, aber da hat der Druckfehlerteufel mal wieder voll zugeschlagen. Doch jetzt erstmal viel Spaß beim Lesen.

Eure ASM-Redaktion

„Schwachsinn"

Ich lese regelmäßig die ASM und will mich heute erstmalig am Feedback beteiligen. Ich finde es gut, wenn Sie so einen Schwachsinn wie Dirk Lübbe ihn schreibt, veröffentlichen, da hat man endlich mal wieder was zum Lachen. Die Vorschläge von Mister X finde ich sinnlos. Es wäre bestimmt besser, die Bewertung von zwei Redaktionsmitgliedern zu veröffentlichen, so wird man bestimmt objektiver informiert. Außerdem halte ich es für sinnvoll, wenn Sie bei den Top Ten der einzelnen Systeme statt der Fotos die Top Ten von Atari ST und Amiga abdrucken würden...Noch ein Vorschlag: Wie wäre es, wenn Sie den Sound in Musik und Soundeffekte unterteilen würden? Wenn Alexander Nachtigall die neuen Amigas erwähnt, bei denen ja alles verbessert wurde, so sollte er, da er ja objektiv berichtet, die neuen Atari Mega ST's auch erwähnen. Die sind bestimmt besser als der Amiga 2000. Ansonsten finde ich die ASM echt super!! Macht weiter so!

Jörg Blumenthal, Ohr

(Anm. d. Red.: Dein Wunsch mit den Top Ten war uns Befehl...)

„Zu wenig Amiga?"

Nachdem wir nun langjährige Leser Ihrer Zeitung sind, haben wir uns entschlossen, Ihnen einen Leserbrief zu schreiben! Zuerst kommen wir zu einem wirklich leidigen Thema: Sie testen zu wenig Spiele für den Amiga (wir besitzen einen solchen!)!!! So testen Sie in Ihrer Ausgabe 9/87 lediglich zwei Spiele, obwohl es mittlerweile eine Menge Spiele für den Amiga gibt! Sie sollten auch mal Umsetzungen von anderen Computern auf den Amiga testen, wenn Ihnen zu wenig Amigaspiele vorliegen (z.B. TWO ON TWO, SILENT SERVICE, usw.) Außerdem sollten Sie doch die Amiga-Version eines Spieles testen, wenn Ihnen diese vorliegt! So testen Sie zum Beispiel in der 9/87 die Schneider-Version von THE LIVING DAYLIGHTS anstatt der Amiga-Version. Wenn Sie weiter so wenig Amiga-Spiele testen, macht sich Ihre Zeitung für viele Amiga-Besitzer unrentabel! Ein weiteres Manko Ihrer Zeitung ist, daß Sie oft Spiele testen, ohne ein Bild abzudrucken! So kann man sich keine Meinung über die Grafik des Spieles machen, was vom Kauf abhält! Oft sind wir auf ein solches Spiel reingefallen, dessen Grafik eine gute Note bekam, sie aber nicht verdiente! Ein Paradebeispiel dafür ist das Spiel THE SURGEON auf dem Amiga! Es ist zwar ein recht gutes Spiel, verdient aber seine Grafiknote 9 nicht! Da wäre wohl eine 4-5 angebrachter gewesen, da dieses Spiel grafikmäßig kaum mit dem Amigastandard mithalten kann!

Al Capone & Spiderman, Frechen

(Anm. d. Red.: Wir hoffen, daß wir die Bedürfnisse der Amiga-Freaks mittlerweile gestillt haben, denn inzwischen haben wir wirklich viel Stuff für den Amiga in der ASM untergebracht. Klar ist aber, daß nach wie vor die meisten Programme zunächst für andere Systeme erstellt werden, so daß wir die Amiga-Fassung von Spiel X oder Y auf die Konvertierungsseiten legen müssen. Dafür gibt's dann aber auch eine ausführliche Stellungnahme zu den betreffenden Programmen. Was THE SURGEON angeht, so sind wir nach wie vor der Meinung, daß das Spiel die Grafiknote verdient hat, denn bei der Bewertung kommt es auch darauf an, inwieweit die Grafik der Spielhandlung angemessen ist, und da schien uns die Note 9 wirklich gerechtfertigt.)

„Geile Idee"

...3. Ich finde, das Poster in der Ausgabe 9/87 erinnert stark an Raum- und Kriegsschiffe, jedoch ist es eine echt geile Idee, ein Poster zu der ohnehin schon relativ billigen Doppelausgabe zu setzen...

Oliver Liebl, Marktheidenfeld

„Ende der Kämpfe“

Normalerweise ist es nicht meine Art, Leserbriefe zu schreiben, aber heute setze ich mich auch einmal an meinen Compi, um dies zu tun. Am 28. September dieses Jahres, ich saß gedankenverloren vor meinem Compi, fällt es mir wie Schuppen von den Augen: ASM-Tag! Ich, losgeflitzt und gleich geholt. Kaum zuhause, ran ans FEEDBACK. Und siehe da, von Seite 19 bis 21 keine „Grabenkriege“ zwischen den beiden bekannten Parteien. Aber halt... Seite 22 belehrt mich eines besseren. Ein letzter Kämpfer tritt in die Arena... also jetzt mal Schluß! Was sich da in den letzten Ausgaben von ASM abgespielt hat, ist zum Heulen. Ich kaufe mir doch nicht die beste Softwarezeitung, um allmonatlich solch einen Kram zu lesen. Wenn Ihr ST- und Amiga-User Euch nicht vertragen könnt, egal, welcher Nationalität, dann tragt die Debatte privat unter Euch selbst und nicht auf Kosten anderer (DM 6.50= ASM) aus. Daß Eure Zeitschrift auf diesem großen Markt der Computerliteratur weiterhin ungeschlagen ist, bedarf wohl keiner weiteren Worte.

Stephen Gölz, Bad Vilbel

„Oldie-Kopfnuß“

Als Adventure-Freak, der noch nie eins vollständig gelöst hat, möchte ich Euch bitten, auch einmal „uralte“ Adventures in Eurer Kopfnuß zu bringen, z.B. The Mask of Sun, The Hobbit, The Dallas Quest usw......

Markus ?(Name unleserlich)

(Anm. d. Red.: Wir sind ständig auf der Suche nach geeigneten Programmen, die wir unter der Rubrik „Kopfnuß“ näher unter die Lupe nehmen können, weil wir gern unsern Lesern sinnvolle Tips an die Hand geben möchten. Vielleicht findet sich ja ein flinker Schreiber, der uns zu Deinen obengenannten Programmen eine „Kopfnuß“ schickt?)

„Poster“

Von Ihrer Zeitung, Heft 10/87, hätte ich gern das Titelblatt als Poster. Falls ich das bei Ihnen bekommen kann, bitte ich um Zusendung.... Falls nicht, bitte ich um Hinweis, wo man es bekommen kann.

Hans-Jörg Tatzel, Beuren

(Anm. d. Red.: Die Idee ist uns nicht neu, die erstklassigen Titelbilder als Poster herauszugeben. Da wir aber noch nicht genau wissen, in welcher Form und zu welchem Preis, werden wohl noch einige Tage ins Land ziehen. Vielleicht ein kleiner „Trost“: In der Heftmitte findest Du Dein ganz persönliches Wolfman-Poster.)

„Indizierungen“

Ich schreibe zum Bericht: Wer indiziert und warum? Meiner Meinung nach, ist es falsch, was man da behauptet. Da stand doch tatsächlich, so ein Kriegsspielchen wäre besonders jugendgefährdend, weil man aktiv mitmischt! Stellt sich da nicht die Frage, inwieweit und ob überhaupt sich so ein Spiel am Kind auswirkt? Und wenn, wie? Gab es einen Amokläufer etwa schon, der durch ein Spiel inspiriert wurde? Immer öfter sieht man in den USA Jugendliche in Rambo-Kleidung rumlaufen. War Ihr Vorbild Rambo-Film oder Rambo-Spiel? Oder wie ist es mit den Kindern, die sich an Fasching mit Pistolen bedrohen? Woher haben sie ihr Verhalten? Doch wohl von den zahlreichen Western- und Indianerfilmen im Fernsehen. Kann ein Spiel überhaupt Kinder zu einem solchen Verhalten animieren? Zwei Stunden Rambo-II (Film) sind sicherlich brutaler als 40 Stunden Rambo-II (Spiel) oder Green Beret. Über solch ein Thema sollte man weiter diskutieren (nicht streiten!), bis man eine gute Lösung für alle gefunden hat.

Silicon Dream, Birstein

(Anm. d. Red.: Unseres Wissens ist auch der Rambo-II-Film indiziert, also für Jugendliche nicht geeignet. Im übrigen kann man unserer Ansicht nach natürlich darüber streiten, ob ein Film oder ein Spiel „jugendgefährdender“ ist. So, wie wir es beschrieben haben, wird es jedenfalls von der Bundesprüfstelle gehandhabt. Was das Diskutieren über dieses Thema angeht (vielleicht kommt ja auch noch mal ein Leserbrief von der Bundesprüfstelle) sind wir schon auf die Leserbriefe gespannt, die hier eintreffen. Leider wird das aber wohl kaum die bisherigen gesetzlichen Regelungen verändern.)

HALLO LIEBE ASM REDAKTION

ICH FINDE EURE ZEITSCHRIFT ECHT SUPER,NUR FINDE ICH ES SCHADE, DASS IHR NUR PROGRAMME VON 'GROSSEN' SOFTWAREHAEUSERN TESTET.IHR KOENNTET DOCH EINE SEITE DEN PRIVATEN HERSTELLERN WIDTMEN UND IHRE PROGRAMME TESTEN,WAERE DOCH MAL WAS.JEDER PRIVATE HERSTELLER SCHICKT SEINE PROGRAMME EUCH ZU UND IHR TESTET SIE GEMAESS EUREN BEWERTUNGSMETODEN.
SONST FINDE ICH EURE ZEITSCHRIFT GUT,BIS AUF (DIES IST MEINE MEINUNG) "PLEASE TO MEET YOU".WEN INTERESSIERT SCHON DIE LEISURE-SOFT VERKAUFSHITPARADE.AUCH DIE VIDEO-CHARTS GEHOEREN NICHT IN EIN SOFTWAREMAGAZIN.
SONST KANN DIE ASM SO BLEIBEN.

MOEGE DIE SOFTWARE MIT EUCH SEIN !!!

OLIVER KOCH
Oliver Koch

„Spielewertungen“

Ich muß mich doch immer wieder über Leute wundern, die sich wegen einzelner Spielewertungen aufregen, die ihnen nicht ganz gerechtfertigt erscheinen. Ich persönlich habe schon längst aufgehört, mich über solche Dinge zu ärgern. Als Leser auch einer anderen populären Computerzeitschrift mit einem „Riesen Spiele-Sonderteil“ stelle ich nämlich im Vergleich häufig stark auseinandergehende Meinungen der Tester zu demselben Spiel fest, so daß ich schon lange gelernt habe, die Bewertungen nicht ernst nehmen zu dürfen. Zwei aktuelle Beispiele sollen dies verdeutlichen: Beim „ASM-Hit“ JUPITERPROBE gehen laut besagter Zeitschrift „Spielwitz und Abwechslung gegen Null“; zu BATTLESHIPS meint diese „Ab zu den Fischen!“; ASM-Chefredakteur Manfred Kleimann hingegen hält es für ein „nettes Spielchen“. Diese gegensätzlichen Meinungen beschränken sich übrigens nicht nur auf das Kriterium Motivation, sondern sind erstaunlicherweise oftmals auch bei Sound und Grafik anzutreffen.

Stefan Peters, St. Peter-Ording

(Anm. d. Red.: Wir können bei solchen Kritikpunkten eigentlich nicht müde werden zu wiederholen, daß jeder Spielbericht grundsätzlich auch die Meinung des Verfassers wiedergibt. Deshalb ist es auch nicht verwunderlich, daß der Autor „B“ der Zeitschrift „X“ eine andere Meinung hat als Autor „A“ der Zeitschrift „Y“, weil dieser z.B. Ballerspiele lieber spielt. Als Leser kann man aber immer auch anhand der Argumente der einzelnen Verfasser überprüfen, inwieweit man sich dessen Meinung anschließen kann. Zudem haben wir uns in letzter Zeit bemüht, auch andere Stimmen zu einigen Spielen zu Wort kommen zu lassen, so daß ein Höchstmaß an Objektivität gesichert sein dürfte. Wir können und wollen aber den „Meinungspluralismus“ innerhalb der ASM nicht beschneiden, denn wir sehen unser Ziel nicht darin, um jeden Preis einheitliche Meinungen und Urteile zu publizieren. Das wäre doch auch ein bißchen langweilig, oder?)

„Unverschämtheit“

Ich finde es nicht gut, daß Sie die Briefe von Dirk Lübbe in Ihrer Zeitschrift abdrucken. Der Brief in der Ausgabe 8/9 87 war wohl seine größte Unverschämtheit. Wenn er gerne seine Meinung sagen möchte, dann bitte in einem höflichen Umgangston. Ich habe schon darüber nachgedacht, Ihre Zeitschrift wegen ihm nicht mehr zu kaufen, obwohl sie für mich die beste auf dem Markt ist. Also, bitte keinen Dirk Lübbe mehr.

Mr. Kosisoft, Leverkusen.

„Wizball“

An alle (noch) lebende Action-Spieler eine Warnung: Fangt dieses Spiel erst gar nicht an zu spielen - es ist eine Droge!...Nachdem ich um 10 Uhr morgens das Spiel geladen hatte, ließ ich das Mittagessen und sämtliche Telefonate ausfallen. Nichts konnte mich von meinem C-64 trennen. Ich spielte bis 13.30 Uhr durch. Ich war ganz weg - aber mit Erfolg: Ich kam in die 8. und letzte Stufe. Dort bekam ich nach Abschluß des 8.Levels eine dreidimensionale Übersicht der ganzen Wizworld gezeigt - fantastisch!!! Danach kam ich mit meinen übriggebliebenen 4 Leben wieder in den ersten Level. Enttäuscht wie ich war, glaubte ich, daß das Spiel nichts mehr zu bieten hatte. Doch weit gefehlt! Das Spiel wurde immer schwieriger, die Feinde schossen in einer atemberaubenden Geschwindigkeit, und so packte ich nur noch den 1. und 2. Level. Als ich dann mit 695.800 Punkten das Spiel beenden mußte, war ich zu einem Teil auch froh, daß es vorüber war. Ich konnte den gan-

Donald bug

Hi ASM ,
Ich habe nun gute 2/1halb Jahre einen 800 XL ,als ich aber merkte es geht bergab (die Preise fielen und die kleinen Ataris verschwanden vom Markt) , kaufte ich mir kurzentschlossen einen Commodore 64,womit ich bis jetzt auch ganz gut zurechtkam.
Aber Jetzt kommt es mir vor als Passiere dasselbe mit dem C=64 ,sollte mein kauf etwa umsonst gewessen sein ???
Mich wuerde interresieren wie andere Commodore Besitzer mit dieser Lage fertig werden.Vieleich koenntet ihr ja dieses Brief zur Diskussion stellen.An euch und eurer Zeitschrift habe ich eigentlich nichts zu meckern (warum auch,ihr seid so in ordnung),besonderes Lob verdient auch das regelmaessige Poster.Macht weiter so euer treuer Leser ...

Frank Schwadorf

Long live

ASM

zen Tag nichts mehr essen und zitterte noch eine halbe Stunde nach dem erlösenden Game-Over!

Jason W.

„Zu wenig IBM“

Ich wollte Euch mal zu Eurer Zeitschrift gratulieren. Sie ist meiner Meinung nach die beste Computerzeitschrift Deutschlands. Kein Computerbesitzer kommt zu kurz, bloß einer, nämlich der IBM. In Ihrer Zeitschrift testen Sie so gut wie nie Spiele für den IBM...Wenn es ein Spiel für den IBM und einen anderen Computer gibt, machen Sie die Bildschirmfotos immer von dem anderen Computertypen. Ich würde mich freuen...,wenn Sie in Zukunft mehr Spiele für den IBM testen würden.

T.N.D.

(Anm. d. Red.: Leider werden 99% der Spiele zunächst für andere System als den IBM herausgegeben, so daß wir aus Gründen der Aktualität nicht jedem für den IBM konvertierten Programm einen vollständigen Test widmen können, denn dafür gibt es schließlich die Kovertierungsseiten. Außerdem solltest Du mal gerade in dieser Ausgabe in diese Seiten schauen, denn es gibt IBM-Konvertierungen in Hülle und Fülle. Falls ein Spiel zunächst für den IBM erhältlich ist, so werden wir diesem natürlich auch einen eigenen Test widmen. Alles klar?)

„Gutes und Schlechtes“

Also, wenn ich durch Eure ASM so durchsteige, fällt mir doch einiges auf, Gutes und Schlechtes. Von der Aktualität her seid Ihr unübertrefflich, das muß man Euch schon lassen. Euer „lockerer“ Stil gefällt mir gut, Ihr seid eben anders als die anderen Zeitschriften. Gut, daß Ihr keine Listings in Eurer Zeitschrift habt... Doch einige „Seitenfüller“ könntet Ihr echt weglassen, als Beispiel die Poster. Ich finde, in eine **Software**-Zeitschrift gehören **Software**-Tests und keine Poster, und ich wäre ja schön blöd, für die Softwarefirma mit einem Poster sogar in meinem Zimmer zu werben; Werbung ist in ASM ja schon genug - also wirklich! PLEASED TO MEET YOU könntet Ihr auch lassen - um Rätsel zu lösen, kaufe ich mir lieber eine 50-Pfennig-Zeitung, in der jede Menge Rätsel sind; vor allem: Das hat ja überhaupt gar nichts mit dem Computer zu tun! ... Eure SECRET-SERVICE-Ecke ist aber echt lobenswert, leider nach meinem Empfinden aber zu kurz. Vielleicht könntet Ihr die Seiten PLEASED TO MEET YOU und SCHACHECKE (die bestimmt nur einen geringen Teil Eurer Leser interessieren) mit SECRET SERVICE füllen? Zum Glück kommt ja nun Euer Sonderheft raus! Auch das HORROR-SKOP finde ich witzig - könnt Ihr ruhig jedesmal bringen! Noch was zu Euren Bildschirmfotos: Sehr lobenswert, denn in anderen Zeitschriften gibt's immer nur eins pro Programm. Nun zu Euren FLOPS: Ich finde, daß ein besonders besch... (oh, entschuldigt das Wort) Spiel nicht getestet werden muß; ich finde es viel besser, wenn Ihr wie bei den „Gesammelten Werken“ eine Liste immer wieder aufführt, vor welchen Programmen gewarnt wird; so hat man ständig den Überblick über nicht zu kaufende Spiele - das wäre doch eine Idee!? Was haltet Ihr eigentlich davon, mal eine Umfrage bei den Lesern zu machen, was ihnen gefällt und was nicht? Daraus könntet Ihr doch eigentlich viel lernen und Eure ASM so gestalten, wie sie den meisten Leuten gefällt! Nun noch zu Eurem „Comic“ DONALD BUG: Was Stefan Bayer da produziert, kann ich nicht witzig finden....Ich finde den Humor zum Heulen, entschuldigt bitte!

Jan Geißler, Bietigheim-Bissingen

„Schlechter Service“

Ich möchte mich einmal zu dem Thema „Softwareverkauf“ äußern. Ich habe langsam den Eindruck, daß manche Softwarehäuser gar keine Software verkaufen wollen. In den letzten zwölf Monaten habe ich an insgesamt neun Softwarehäuser geschrieben *(gemeint sind Einzelhändler - Anm. d. Red.)* und aktuelle Preislisten angefordert. Von diesen neun hielten es lediglich vier für nötig, mir überhaupt zu antworten. An ... *(Name von der Redaktion gestrichen)*, die Firma mit den größten Anzeigen in den Zeitschriften, schrieb ich sogar zweimal. Beim ersten mal legte ich zusätzlich DM 2,- in Briefmarken bei für die Spielekurzbeschreibungen. Ergebnis NULL Reaktion (ich frage mich ernsthaft, ob dort vielleicht jemand Briefmarken sammelt). Allerdings muß ich auch fairerweise dagegenhalten, daß ein Softwarehaus bei der Preisliste einen Warengutschein über DM 10,– für die lange Wartezeit beilegte. Und noch etwas: Ich finde es geradezu lächerlich, daß ein Spiel, das auf Kassette DM 39,- kostet, auf Diskette für DM 59,- angeboten wird. Wenn man bedenkt, daß eine Diskette schon für DM 0,70 zu haben ist und eine Kassette von relativ guter Qualität mindestens DM 5,- kostet, fragt man sich doch wirklich, wo da die Logik steckt. Theoretisch müßte es doch eher umgekehrt sein. Vielleicht sollten die Softwarehäuser über diese beiden Punkte einmal nachdenken. Ich hoffe, daß einige dieser Jungs Eure Zeitschrift lesen. Dann könnten sie vielleicht besser auf die Wünsche ihrer Kunden eingehen.

Jürgen Seifert, Tecklenburg

(Anm. d. Red.: Da wir Deine Behauptung, das von Dir genannte Unternehmen betreffend, natürlich nicht überprüfen können, mußten wir auf die Nennung des Firmennamens verzichten. Generell hast Du aber sicher Recht: Es gibt unter der großen Schar der Software-Händler sicher auch einige „Schwarze Schafe“, die den Dienst am Kunden nicht so ganz ernst nehmen. Um sich vor solchen „Reinfällen“ zu schützen, bleibt dem Verbraucher wohl nur die Möglichkeit, einerseits Preisvergleiche anzustellen und zum anderen die verschiedenen, in Frage kommenden Händler „anzutesten“, um so die Spreu vom Weizen zu trennen, sprich den Händler herauszufinden, der den besten und zuverlässigsten Service bietet.)

Erfahrungen mit einem schönen Spiel.

Angefangen hat alles mit einer Anzeige in einem Fachmagazin.Nichts ist schöner als an kalten Winterabenden ein Adventure zu laden,um in einer anderen Welt zu versinken.Eis und Feuer hieß das Programm.Und natürlich mußte es unbedingt her.Drei Disketten,eine schöne Verpackung und eine umfaßende Bedienungsanleitung ließen den Preis von DM 89.- als gerechtfertigt erscheinen.Zwei Wochen kämpfte ich mit Drachen,Zwergen und Zauberern bis der Rechner mich eines Abends aufforderte >Bitte C-Diskette einlegen<,und dann war erst mal Schluß.Zwei Wochen vergingen mit dem Beschaffen einer neuen und diesmal nicht defekten C-Diskette.Kommentar der Programmierer:Fehler beim Kopieren. Na ja dachte ich,macht nichts.Denn das Spiel war wirklich eines von der besseren Sorte.Doch schon nach einigen weiteren Abenteuern mußte ich feststellen,daß der Load und Save Modus nicht einwandfrei lief.Spiele der C-Diskette ließen sich nicht vom Programmstart laden und Spiele der A und B-Diskette nicht von der C-Diskette aus.Jedesmal stürzte das Programm ab.Na ja,kann man sich ja drauf einstellen.Also weitergespielt.Nach Bestehen einer besonders spannenden Situation kündete sich durch Farbwechsel des Bildschirms das Laden eines Bildes an.Die Freude war groß,aber wiedermal stürzte das Programm ab.Kommentar der Programmierer:Tut uns leid aber das Bild ist kaputt.Was läßt man nicht alles über sich ergehen,wenn ein Spiel wirklich gut ist.Unter großen Mühen gelang es dann eines Tages, eine Raumstation zu entdecken mit vielen Transmittern und Tastaturen um die überall so beliebten Codeworte einzugeben.Insgesammt fand ich 10 Tastaturen und seltsamerweise konnte ich an jeder,durch Drücken eines roten Knopfes das Hauptziel des Spieles erreichen.Kommentar der Programmierer:Tut uns leid,Programmfehler.Auch die Tester haben das nicht gemerkt. Besonders schlimm war die Feststellung,daß ein vorher gefundenes Codewort mit K geschrieben,nun doch mit CK eingegeben werden mußte.Das kann verdammt lange dauern,bis man da hinterkommt.Schließlich beim Raumschiffcomputer angekommen verließ mich der Rechner bei der Eingabe >gib ein< wieder ganz.Das gab mir den Rest.
Bei all den vielen Artikeln über Raubkopierer und wie man die Softwarefirmen vor diesen schützen kann,sollte man sich auch mal Gedanken machen,wie man ehrliche Käufer von Software vor solchen Programmen schützen kann.
Ich will nicht verheimlichen,daß die Programmierer mir in jeder Weise geholfen haben.Aber 89.- sind für meinen Sohn (14 Jahre alt) viel Geld.Und in diesem speziellen Fall,viel Geld für wenig Leistung.Es ist mir recht wenn Sie diesen Brief veröffentlichen.Zumindest aber sollten sie dieses Thema einmal aufgreifen und aufzeigen was man dagegen unternehmen kann.Jeden Artikel kann man umtauschen,schlechte Software wahrscheinlich nur beim Namen nennen.

Mit freundlichen Grüßen

„Schweinetests“

Zunächst mal Dankeschön für die Schneider-Pokes in Heft 6+7/87, denn bisher war der SECRET SERVICE ja eigentlich Schneider-unterernährt. Doch ich hoffe, daß dies erst der Anfang war! Ein weiteres Dankeschön für die neueingeführten Poster, wobei Ihr hier auch Games verpostern solltet, die wirklich fast jeder kennt und schätzt...Nebenbei noch eine Feedback-Bemerkung zu David Krebs aus Wettstetten (bitteschön, wo liegt das?) und Euren schweinischen Tests!! Ihr miesen Lustmolche, wie könnt Ihr es wagen, eine solch arme, prüde Socke mit Mrs. Fox und jetzt noch BARBARIAN-Fotos so dermaßen überzubelasten?? Paßt bloß auf, daß man Eure heiße Lektüre im Zeitschriftenregal nicht bald ganz hinten und unter „Erst ab 18“ suchen muß - sehr gefääährlich!!...

The Head, Mühlheim-Ruhr

„IBM“

Ich kaufe mir schon seit langem die ASM. Mein Grund für diesen Kauf war, daß auch ein paar IBM-Spiele getestet und erwähnt werden, nur finde ich, daß die IBM und Kompatiblen hier immer noch zu kurz kommen (seid doch mal ehrlich!). Deswegen meine Bitte: Mehr Spieletests für IBM. Da gibt es wunderbare Sachen wie z.B. THE ANCIENT ART OF WAR I und II (Broderbund) und noch einiges mehr.

Thomas Weinhardt, Hanau

(Anm. d. Red.: Ehrlich gesagt ist es nach wie vor die Ausnahme, daß ein Game zunächst für den IBM herauskommt. Allerdings mußt Du doch zugeben, daß der IBM im Anwender-Teil und besonders auf den Konvertierungsseiten gut vertreten ist. Bei Neuveröffentlichungen für den IBM sind wir auf jeden Fall dabei, aber, wie gesagt, dies ist nun mal die Ausnahme.)

„Bond-Bericht"

Zunächst einmal möchte ich betonen, daß ich ASM bisher sehr geschätzt habe, wenn es um die Besprechung vieler Software-Produkte ging. Was mir übrigens weniger gefallen hat: die mangelnde Professionalität, welche sich in dem oftmals niedrigen Sprachniveau, dem chaotischen Layout und auch in den pupertär anmutenden „Diskussionen" der Leserbrief-Seiten äußert, ich denke da etwa an den unsinnigen Atari ST-Amiga Krieg und an die vielen geschmacklosen Äußerungen zum Thema Kriegsspiele: Ich bin jemand, der Waffen und Gewalt zutiefst ablehnt und der aktive Friedensarbeit vorzieht. Dennoch bin ich mir der Notwendigkeit guter Unterhaltung bewußt - doch sei es Computerspiel oder Film, es gibt überall Alternativen zur allgegenwärtigen Kriegs-Thematik, s.u.!

Wie dem auch sei, jedenfalls habe ich ASM bisher aufgrund der vielen Tests gerne gelesen. So habe ich dieses Mal einen Freund gebeten, mir ein Exemplar mitzubringen - das war mein Fehler, hätte ich das Titelbild selbst gesehen (Nr. 9), so hätte ich das Blatt sicher nicht gekauft (und ich überlege mir, was ich jetzt damit machen soll...)! Es geht um die von Ihnen betriebene Werbung für den sogenannten „James Bond Film" mit T. Dalton:

Ich habe vor kurzem eine Facharbeit zum Thema James Bond (in Englisch) geschrieben, ich kann daher mit Recht behaupten, Experte zu sein, was die 007-Bücher und -Filme betrifft. Der „Vater" von 007 war Ian Flemming - doch „he only startet the ball rolling", wie Roger Moore in „My name is Bond, James Bond" richtig bemerkte. Als „Cubby" Broccoli '62 den ersten Film drehte, konnte noch niemand ahnen, daß die erfolgreichste Kino-Serie der Welt geboren worden war. Es gibt sechs Filme mit Connery und einen mit G. Lazemby. Diese Filme waren typisch für die Zeit des kalten Krieges. Inhaltlich weitaus differenzierter sind die Filme mit Roger Moore, dem laut Citadel-Bond-Buch (die „Bond-Bibel") einzig wahren Bond-Darsteller, vor allem ab „The Spy who loved me". Nun wurden nicht mehr Chinesen oder Russen gleich im Dutzend abgeschossen. Mit Dalton ist nun wieder ein Rückschritt zur Connery'schen Gewaltverherrlichung vollzogen worden. Für jemanden wie mich, der den Frieden und die Entspannung liebt, ist ganz ohne Frage Roger Moore nicht nur der sympathischste, sondern auch sicherlich der beste Bond - wenn Moore mit Major Amasova „friedliche Koexistenz" übt, dann sagt seine Mimik mehr als Connery's oder Daltons's Fäuste. Es gibt sicher eine Art von Mensch, die lieber die harten Machos, die „Rambos" im Taschenformat mag - offensichtlich auch die ASM-Redaktion. Mit solchen Leuten möchte ich allerdings nichts zu tun haben. Ich ziehe den englischen Gentleman mit Charme und Humor vor - und sensible Menschen, solche, denen sich das Besondere der Moore-Bonds offenbart. Die Kombination aus spannender Action und Selbstironie, wunderschöner Musik (der Titelsong von „A view to a kill" und „MayDay" kündigten schon das Ende der eigentlichen Serie an) und überwältigenden Locations führte zu einmaligen Unterhaltungsfilmen, perfekten Illusionen - einem fantastischen Traum gleich. Diese Form der „light-hearded" Unterhaltung hat mit harten Spionagefilmen (Schmutz in Afghanistan...) nichts gemein. Sie ähneln eher den F. Astaire-Musicals oder C. Grant-Komödien. Nicht zuletzt hat eine Umfrage unter 18.000 Lesern von „cinema" anläßlich der „Octopussy"-Premiere gezeigt, daß die Roger Moore-Bonds die schönsten sind, und daß er der beste Bond-Darsteller ist. Einer seiner Filme hat mehr eingespielt als drei „Goldfingers" zusammen - und das ist gut so, zeigt es doch, daß es noch sympathische, friedliebende Menschen gibt. So ist es keine „erfreuliche" Mitteilung, die Sie zu Beginn Ihres Artikels machen, ganz im Gegenteil - mit Moore's Lotus Special war auch eine neue Art Humor gekommen, die man nun vergeblich sucht - trotz Ihrer Äußerung am Ende.

Und versucht man auch, mit dem völlig falsch übersetzten Titel sich noch so sehr an den letzten wahren Bond-Film „Im Angesicht des Todes" anzunähern, von dessen Atmosphäre hat der -Verzeihung - Schund nun wirklich gar nichts. Leider kann ich hier nicht die 46-seitige Argumentation meiner Facharbeit wiederholen, in der ich dieses Thema mit wissenschaftlichen Methoden untersucht habe. Doch eins steht fest - die sieben 007-Filme mit Roger Moore haben mit dem Rest der Serie wenig zu tun, sie sind so einmalig schöne Kino-Unterhaltung, daß ein daraus gemachtes Computerspiel auch nur einer Beleidigung gleichkäme.

Unabhängig von der Qualität der Spiele (ich bin ST-User und kann dies also nicht überprüfen) kann ich nur sagen, daß ich von Ihren unangemessenen Äußerungen zu den Filmen verärgert bin und ich mich in aller Höflichkeit aus dem Leserkreis der ASM verabschieden möchte. Dies geht selbstverständlich ohne jede Form von Beleidigung - und mit dem nötigen Selbstverständnis; die Begründung liefere ich in Form eines Zitates aus einem Drehbuch, welches mir sehr viel bedeutet... „You are sensitive, Mr. Bond." - „About some things."

Hochachtungsvoll

Patrick Schmitz, Remagen-Unkelbach

```
Moin A.S.M.(Feedback)
Wir moechten einen kleinen Kommen-
tar zum Indizieren geben. Wir be-
ziehen uns auf 1.9.4.2.Trainer.
Was ist daran verboten? 1942 selber
ist doch nicht verboten, und der
Nachfolger 1943 ist auch nicht auf
der Liste, der indizierten Spiele.
1.9.4.3.gibt es nun auch als Trainer
Und zum Thema Raubkopien:
Ohne Raubkopien kann kein Computer
auf dem Markt bleiben, denn die
Originale sind viiiieeeellll zzuu
teuer fuer die armen FREAKS, und
Kopierschuetze bringen da ueber-
haupt nichts. Fast jeder Computer-
Besitzer lernt schnell einen
solchen auszubauen.(sprich: cracken)
THE GUARDS INC. in 1987
Guards
```

„Verbesserungen"

Als erstes muß ich Euch mal ein großes Lob aussprechen für Eure supergute Software-Zeitschrift. Aber ich habe auch einen Verbesserungsvorschlag: Man könnte doch für (fast) jedes Computersystem einen Softwareteil mit einer bestimmten Anzahl von Berichten vorsehen, z.B. von Seite 6 bis Seite 34 Spielesoftware und Adventures für den C-64/C-128..., usw., so daß alle Computersysteme mal mit der Menge der Programme einigermaßen gleichberechtigt werden. Denn ich als Plus4-User finde, daß der C-64 zu oft in Ihrer Zeitschrift vertreten ist!!! Schachecke, Kleinanzeigen, Feedback und den Secret Service finde ich gut und können so bleiben wie bisher... Jetzt habe ich noch zwei Fragen: 1. Wo kann ich die Spiele THRUST und SPLITPERSONALITIES für den C-16 und Plus4 beziehen? 2. Wissen Sie, ob Udo Gertz an einem neuen Programm für den C-16/Plus4 arbeitet...?

Ingo Friedrich, Herdecke

(Anm. d. Red.: Da viele Spiele zu 99% gleichzeitig für mehrere Systeme herauskommen, läßt sich eine Unterteilung in einzelne Systeme kaum verwirklichen, denn welche Version sollten wir in welcher Rubrik vorstellen? Die Unterteilung in Action-, Sport-, Denkspiele und Adventures finden wir da praktischer. THRUST dürftest Du bequem in einem der großen Kaufhäuser bekommen, SPLITPERSONALITIES gibt es nach unserem Wissen nicht für den C-16. Udo Gertz wird wohl auch jetzt nicht untätig sein, aber ein genauer benanntes Projekt ist uns derzeit nicht bekannt.)

TRONIC-VERLAG

„Zu viele Fehler?"

Nachdem die Reaktionen auf den Leserbrief von einem gewissen Hans Ippisch kein Ende nehmen, habe ich mich nun entschlossen, meine Meinung dazu zu äußern. Die Argumente und Anschuldigungen von Hans Ippisch waren bis auf die Raubkopie von URIDIUM völlig berechtigt. Gewisse Tpen wie „Prince" oder „Dr. Frankenstein" scheinen keine Ahnung vom Softwaregeschäft zu haben, denn dann hätten sie gemerkt, daß die Anschuldigungen durchaus berechtigt waren. Ebenso hat Herr Ippisch nicht gemeckert, sondern wollte nur auf ein paar Fehler aufmerksam machen, die ihm aufgefallen sind. Außerdem findet er ja die ASM sonst recht gut. Eigenartigerweise folgte bereits in der nächsten Ausgabe...ein Gegenleserbrief vom rätselhafterweise anonymen „Prince". Jedoch ist der Redaktionsschluß für die nächste Ausgabe bereits kurz vor dem Erscheinungstermin der letzten Ausgabe gewesen. Wie konnte also noch ein Leserbrief in das Feedback rutschen, liebe Redaktion?????? Ich will hiermit vorschlagen, daß anonyme Briefe mit zweifelhaften Namen...nicht veröffentlicht werden. Sind die etwa zu feig, ihren Namen zu nennen? Nun die Kritik:

1.Das Höchste ist, daß die ASM-Redaktion einen Fehler, auf den Hans Ippisch aufmerksam gemacht hat, immer noch nicht ausgebessert hat. LEADERBOARD ist nicht von EPYX sondern von ACCESS! Sie haben anscheinend keine Ahnung!

2.Ebenso setzen sie U.S. GOLD mit

EPYX gleich, was allerdings Unsinn höchsten Grades ist. U.S. GOLD ist nur die Vertriebsfirma von EPYX.
3. Das erstklassige...HACKER haben Sie, Herr Kleimann, anscheinend immer noch nicht verstanden. Am Anfang sind nur ein paar Returns notwendig, wenn man das Password nicht weiß. Tippen Sie doch mal „Australia" ein und Sie sehen, daß es auch einfacher geht (Englisch müßte man können, was?).
4. Die Laien, die sich freie Mitarbeiter nennen, senken Ihre Zeitschrift auf das fast nichtigste Niveau. Derart unqualifizierte Testberichte gehören doch nicht in...„die erste und einzige Softwarezeitschrift".
5. Stefan Swiergiel sollte doch seine Englischspielereien in seinem Secret Service Teil sein lassen. Das wirkt weder cool noch interessant sondern lächerlich, noch dazu, wenn man nicht Englisch kann (in Ausgabe 6/7 87 schreibt er: Fasten your seat bells and take off)...
6. Der sechste Punkt betrifft den Test von BLAGGER in Ausgabe 4/87. Sie bezeichnen BLAGGER als einen Verschnitt von MONTY ON THE RUN und MANIC MINER. Dies ist eher umgekehrt, denn BLAGGER gab's schon 1983 für den C-64.
7. Sie testen gemeinerweise oft nur Demoversionen, ohne das auch nur mit einem Wort zu erwähnen. So geschehen bei SPY V. SPY 3 und vor allem ROBOT KNIGHTS in 4/87. Thomas Brandt wundert sich, daß ihm die Feinde nichts anhaben können und er kein Leben verlieren kann und setzt somit die Motivation auf lächerliche 2 Punkte...Wirft nun der interessierte Leser einen Blick auf das Screenfoto, steht dort deutlich zu lesen: „This version is for demonstration only". Das ist doch wirklich der Gipfel der Dummheit...
8. Sie scheinen keine Ahnung von den Soundfähigkeiten des ST zu haben. Sie sind ja glatt der Meinung, der Atari ST könnte Mega Sounds wie der Amiga produzieren. Denkste! Die Soundfähigkeiten liegen knapp unter denen des C-64.
9. Ebenso haben Sie keine Ahnung von den Grafikfähigkeiten des Atari ST. Es ist auf dem ST nie und nimmer möglich, Scrolling zu programmieren, das so schnell ist, wie das von URIDIUM vom C-64. Man kann froh sein, wenn man ruckelfreies Scrolling zustandebekommt. Traurig aber wahr. Fragen Sie doch mal Programmierer, falls sie es nicht glauben.
...Wichtig: Wer meine Anschuldigungen widerlegen kann, kennt sich nicht aus.

A. Müller, Zwiesel

(Anm. d. Red.: Zunächst einmal ist es sehr wohl möglich, daß wir Leserreaktionen auf die jeweils direkt vorausgegangene Ausgabe mit in die nächste Nummer nehmen können, denn die Schwarz-Weiß-Seiten, auf denen sich das Feedback befindet, können aufgrund der drucktechnischen Vorzüge später produziert werden. Lediglich für die Anzeigen und den Farbteil müssen die Termine früher gelegt werden. Soviel dazu. Nun zu den Kritikpunkten:
Zu 1.: Der Fehler mit dem falschen Hersteller wurde bereits berichtigt. Übrigens: In der Hitze des Gefechts kann es schon mal passieren, daß uns ein kleiner Fehler passiert. Da sollte man auch nicht so genüßlich drauf herumreiten.
Zu 2.: Diese Gleichsetzung ist korrekt, denn EPYX trat die Exklusiv-Vertriebsrechte an U.S. GOLD ab. Deshalb läuft der Vertrieb auch unter dem „großen Bruder" U.S. GOLD.
Zu 3.: Auch eingefleischte Engländer werden mit Sicherheit nicht gleich auf das Password „Australia" gekommen sein. Zudem kann es beim Ersteinstieg in das Game auch dem Spielekenner passieren, daß er nicht gleich weiß, wie die Handlung weiterläuft. Herrn Kleimann darf man jedenfalls auf beiden Gebieten ausgezeichnete Kenntnisse zutrauen, auch wenn er dummerweise nicht schon nach 5 Minuten die Lösung gefunden hat.
Zu 4.: Diese sogenannten „Laien" erfreuen sich bei den meisten anderen Lesern großer Beliebtheit. Texte von ULLI oder PHILIPP sind auch nach Meinung der Redaktion von „höherem Niveau" und in keinster Weise „nichtig". Aber über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten.
Zu 5.: Auch wenn Dir die „Spielereien" nicht gefallen: Wir haben keineswegs vor, den Stil des Secret Service z.B. in ein gestelztes Altdeutsch zu verwandeln. Außerdem glauben wir, daß wir uns mit unserem Stil wohltuend von der nüchtern-langweiligen Schreibweise anderer Computerblätter abheben, und da bist Du bis jetzt einer der wenigen, denen das mißfällt. Der Fehler in dem englischen Sätzchen entstand durch schlichtes Vertippen und entging auch der Korrektur.
Zu 6.: Auch wenn BLAGGER älter ist (und zwar nur die C-64-Version, nicht die für den C-16!), so kann man es doch als eine billige und schlechte Variante von MANIC MINER bezeichnen, denn bei Spielen dieser Art muß man wohl vom gehobenen Standard ausgehen, um andere Programme dieser Machart richtig bewerten zu können.
Zu 7.: Demoversionen testen wir deshalb, um dem Leser so früh wie möglich Fakten zu nagelneuen Spielen zu geben. Sollte die Demoversion erheblich von der Endversion abweichen, so erwähnen wir das auch gebührend. Das Foto von ROBOT KNIGHTS enstammt deshalb der Demoversion, weil wir uns für die Fotos nicht so viel Zeit lassen können wie für manche Texte.
Zu 8.: Da liegst Du leider auch falsch. Der ST-Soundchip besitzt zwar nicht die Filter des C-64, verfügt aber über 4 Tonkanäle gegenüber den 3 Kanälen des C-64. Außerdem ermöglicht der große Speicher eine Vielzahl gesampelter Sounds, die in dieser Länge auf dem C-64 unmöglich sind. Soundmäßig ist auf dem ST also wesentlich mehr möglich als auf dem C-64.
Zu 9.: Deine Bemerkungen zu diesem Punkt zeugen von völligen Unkenntnissen in der Programmiertechnik. Der Bildschirmspeicher des Atari ST ist nämlich zeilenweise orientiert und läßt sich somit sehr simpel manipulieren. Beim C-64 müssen hingegen noch Farbspeicher und -register berücksichtigt werden, und das auch noch abhängig vom gewählten Modus. Hinzu kommt, daß der Prozessor des ST (es ist übrigens der Motorola 68000...) in der Lage ist, maximal 1,3 Megabyte pro Sekunde zu verschieben. Superweiches und schnelles Scrolling ist also kein Problem (siehe GOLDRUNNER und andere). Übrigens: Wir haben einige Programmierer zu diesem Thema befragt, und die kannten sich bestens aus.)

„Krieg"

Krieg! Warum gehen die Atari ST- und die Amiga-Besitzer immer noch aufeinander los? Sie sollten sich lieber freuen, daß sie einen Homecomputer besitzen, der alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Dirk Lübbe denkt wohl, ein Computer ist nur gut, wenn dieser „windschnittig" gestylt ist. Jetzt zu Brief von Sebastian Werner (6+7/87). Er will den Amiga-Freaks einreden, daß sie zuviel Geld für ihren Computer ausgegeben hätten. Natürlich wehrt er sich, wenn jemand versucht, den Atari ST schlechtzumachen, sagt aber, die Systemabstürze seien doch verzeilich (oh wie logisch). Entweder läuft der Computer, oder er darf nicht auf dem Markt zu haben sein. Also bitte keinen Streit mehr.

Paul Guillaumon, Medersbach

„Druckerprobleme"

Ich bin C-16-User und habe eine Frage: Gibt es eine Möglichkeit, den Commodore-Drucker MPS 801 an den C-16 anzuschließen? Und gibt es ein Druckerprogramm für ihn?

Jens Breuer, Köln

Sehr geehrte Herren der ASM,

ich möchte Ihnen mal meine Meinung über Ihre Zeitschrift darlegen. Füher habe ich immer über die Atarianer gegrinst, wenn sie sich mal wieder darüber beschwerten, dass sie ein wenig viel benachteiligt wurden, was die Anzahl der Spieletests angeht. Leider musste ich jedoch feststellen, dass Sie dazu tendieren, den C-16 wie den Atari zu behandeln. Nun kann ich auch die Atarianer gut verstehen, denn 4-5 Tests pro Zeitschrift und dafür auch noch Fr 6.50 zahlen? Also bitte! Wenn man da die ASM mit diversen englischen Zeitschriften vergleicht, kommt das Gefühl auf, die ASM liesse den C-16 links liegen. Vieleicht sollten Sie Ihre Zeitschrift besser in Der aktuelle 64er-Softwaremarkt umbenennen. Ich persöhnlich habe nichts gegen den C 64, ich hätte genausogut den Spectrum nehmen können, doch ist das Verhältnis der Anzahl der Teste ziemlich unausgeglichen. Ich hoffe, dass sich da einiges ändert. An der Anzahl der zur Auswahl stehenden Programme liegt es sicher nicht. Nun aber genug der Kritik, denn sonst ist Ihre Zeitschrift seht unterhaltsam.
Nun habe ich noch ein paar Verbesserungsvorschläge. Wie wäre es, wenn Ihr eine Ecke einrichtet, in der Leser Ihre Probleme mit Programmen schildern können, und Sie versuchen dann zu helfen. (Dies könnten natürlich auch andere Leser übernehmen.)
Man könnte auch eine Ecke einrichten, in der man seine alten Programme anbieten kann. Sie könnten dann als Vermittler agieren. Die Titel der Programme könnten alphabetisch aufgeführt werden und der Interressierte könnte Ihnen dann schreiben. Pro aufgeführten Titel könnten Sie einen gewissen Betrag verlangen, um dies mit den Teilverlust der Kleinanzeigen auszugleichen. Allein bei nur einer DM pro Titel würden Sie das gleiche verdienen. Dies hätte für jeden Vorteile. Man müsste nicht mehr mühsam erst eine Liste verlangen und dann ist das gesuchte Programm meisst erst garnicht dabei. Der Anbieter hätte den Vorteil, dass keinen Schreibkram mehr hat.
Desweitern habe ich noch einen Spieletest beigelegt.

Auf und Nieder, immer wieder

Programm: Power-Ball, System: C-16/+4, Preis: ca. 10 Mark, Hersteller: Mastertronic, Soest.

Wiedermal ein Billig-Spiel für den C-16. Man ist ja nicht so sehr verwöhnt in Sachen Qualität der Billig-Spiele, doch auf den ersten Blick erscheint Power-Ball sehr interressant. Während dem Laden führte ich mir die gewohnt kurze Anleitung zu Gemüte. Diese schraubte meine Erwartungen noch ein wenig hoch, hiess es doch da, das Programm sei programmiert worden, um die Könner der Ballspiele zu schlagen. Nun das Laden war schnell fertig und nach dem Ertöhnen einer kurzen Melodie fing es auch schon an. Man steuert nun einen schön grossen Ball, der auf und abspringt. Nun muss man diesen über diverse Hindernisse geleiten. Durch Druck des weltberühmten roten (warum eigentlich rot) Feuerknopf macht der Ball immer höhere Sprünge. Diese sind auch bitter nötig. Nun springt man so über die Hindernisse auf der Suche nach einem Ziel. Was soll man noch gross sagen? Die Gegner sind obligatorisch und bewegliche Plattformen hinderlich. Das Scrolling ist gut und die Graphik ist mittelgut. Nur der Sound regt ein wenig auf. Man hört zwar hin und wieder kurze Musik, aber während dem Spiel überwiegt das monotome Boing-Boing-Boing. Gut zu gefallen wusste noch die Möglichkeit beim Game Over dort weiterzuspielen, wo es einem das letzte mal hatte. Doch plötzlich hat auch dies ein Ende, bzw. das Spiel, denn es kommt eine Stelle, an der man vor einer Wand mit einem Loch auf- und abspringt und nicht weiterkommt. Frustrierend. Entweder meinen die Programmierer, es käme niemand so weit, oder man kann nur weiter, wenn man nie den Trainer benutzt hat. Wer weiss. Alles in allem habe ich bessers in meiner Spielesammlung. Vorallem, da die Motivation nach ein paar mal spielen arg weniger wird.

HSC

```
Grafik ................. 7
Sound .................. 4
Spielablauf ............ 6
Motivation ............. 7
Preis/Leistung ......... 7
```

Nun wäre es schon mal ein Test mehr.

Ich hoffe, dass meine Anregungen berücksichtigt werden. Falls Sie meinen Leserbrief veröffentlichen, bitte ich Sie folgenden Satz abzudrucken: The Power-part of HSC greets the Intelligent-part of HSC. Vielen Dank.

Ein Leser

Dirk Apel
Sihlweidstr. 67
8041 Zürich
Schweiz
Tel.: 01/481'57'36

P.S.: Mein Freund, ein Amigianer und the Intelligent-part of HSC ist der Meinung, dass Sie sich in den Test für den Amiga einewenig über den Amiga lustig machen. Naja, seine Meinung.

LDIE IM NOVEMBER

Pump up the Volume!

Programm: Ghettoblaster, **System:** C64, Schneider, **Preis:** (ehemals 42 DM), ca. 10 DM, **Hersteller:** Virgin Games.

Tony Gibson, der sich neben Mark Harrison für Ghettoblaster verantwortlich zeigt, bezeichnete sein Programm als erstes „Computermusical". Dieses sagt schon einiges über das Spiel aus. Weder Geballere noch Joystickquälerei stehen auf der Tagesordnung, sondern andere Qualitäten zeichnen dieses Werk aus.

Mit **GHETTOBLASTER** landete **VIRGIN GAMES** zur damaligen Zeit einen echten Tophit, der damals einiges (besonders in puncto Sound) in den Schatten stellte. Gut zwei Jahre später, was in der Spielebranche ja einen sehr langen Zeitraum bedeutet, in dem sich die Qualitätsmaßstäbe schlagartig erhöhten, ist Ghettoblaster immer noch etwas Besonderes. Will man die Charakteristiken des Spieles kurz skizzieren, so kann man getrost auf die Worte von Tony Gibson zurückgreifen, die wirklich alles sagen. GHETTOBLASTER war mit einer der Auslöser der „Soundwelle" auf dem C64, die den C64 ja auch von den meisten anderen 8-Bittern abhebt.

Die vom Spieler gesteuerte Hauptfigur dieses „Musicals" heißt ROCKING' RODNEY. Der Ort des Geschehens nennt sich FUNKY TOWN. Hier zeigt sich schon, daß man GHETTOBLASTER nicht ganz so tierisch ernst nehmen sollte. Die Handlung ist eigentlich relativ schnell erzählt:

Nachdem ROCKIN' bei seinen Eltern rausgeflogen war, stellte sich das Problem des „Kohle"-Machens. Da der Schotter ja nicht auf der Straße herumliegt, mußte sich unser Held durch irgendwelche kleinere Nebenverdienste ernähren. Als er zum x-ten Male gefeuert wurde, landete er nach einer langen erfolglosen Suche bei der Schallplattenfirma INTERDISC RECORDS (alles fiktive Namen – keine Werbung!), die zu den größten „Plattenpressen" in FUNKY TOWN gehört. Da der Konkurrenzkampf gerade in dieser Branche sehr hart ist, suchte INTERDISC schon seit langem nach neuen Methoden, gute Platten an den Mann zu bringen. Ein kluger Werbefachmann kam auf die Idee, neue Songs gleich beim potentiellen Käufer auf der Straße auszuprobieren. Also suchte INTERDISC Leute, die sich als Tester bereitstellen sollten. Einer von den „Auserwählten" war ROKKIN' RODNEY. Seine „einzige" Aufgabe ist, zehn neue Songs von noch unbekannten Nachwuchskünstlern aufzutreiben, die dann entsprechen vermarktet werden sollen.

Das einzige Hilfsmittel, das RODNEY zur Verfügung steht, ist ein Ghettoblaster, jene koffergroßen Kassettenrecorder, die in jüngster Zeit nicht nur durch Gruppen wie „Beastie Boys" an Popularität gewannen, sondern schon seit langer Zeit zur „Standardausrüstung" einer amerikanischen Streetgang gehören.

Mittels der Funktionstasten läßt sich der Blaster bedienen (F1/F3 regelt die Lautstärke, F5/F7 stellt an bzw. aus). Da die Firma jedoch an allem spart, muß sich unser Freund die Batterien (Kabel wäre ein wenig zu lang), die zum Betrieb unbedingt notwendig sind, von seinen letzten Ersparnissen zulegen. Die Batterien findet man im Elektonikfachhandel (Electronic Supplies). Natürlich braucht er noch ein Tape, was sollte er sonst spielen. Dieses muß er sich aber direkt vom Hause des jeweiligen Autors abholen, dessen Haus man an der blinkenden Tür erkennt. Lustig ist es aber auch, andere Wohnungen zu betreten. Man glaubt doch gar nicht, wie reich die englische Sprache an Schimpfwörtern ist. Hat man erst einmal den Ghettoblaster startklar gemacht, nichst wie die Kiste aufpowern (anschmeißen). PUMP UP THE VOLUME ! Nun hat RODNEY nur noch die Aufgabe umherlaufende Passanten (potentielle Kunden) von der Musik zu überzeugen, indem er sie mit den knackigen Songs im wahrsten Sinne des Wortes bombardiert. Auf Druck des Feuerknopfes entweichen unserem Blaster Noten, mit denen man versuchen muß, die Passanten zu treffen. Bei einem erfolgreichen „Abschuß" fangen diese an einen wilden Pogo aufs Parkett zu legen (sie fangen an zu tanzen). Wenn RODNEY eine bestimmte Anzahl, die in der Kopfleiste angezeigt wird, zum Tanzen gebracht hat, sollte er sich auf dem schnellsten Wege zum INTERDISC-Shop (gleichzeitiger Startpunkt des Spieles) aufmachen und dort den neuen Hit abliefern. Danach darf er sich gleich wieder in Bewegung setzen, um den nächsten Song zu holen. Bei jedem weiteren Song steigt natürlich die Zahl, der zu „befriedigenden" Passanten, ohne die der Song bei INTERDISC nicht angenommen wird.

Bis jetzt wäre ja alles noch relativ easy, aber.....:

Leider verbraucht so ein Ghettoblaster Strom, was zur Folge hat, daß man öfter Batterien nachkaufen muß. Dies ist aber eines der kleineren Probleme. Nicht alle umherstreifenden Passanten sind Freunde dieser Musik. Da schleicht zum Beispiel ein gewisser Jumping Jack Flash herum, der es nur darauf abgesehen hat, den Ghettoblaster durch leichte Gewaltanwendung zum Schweigen zu bringen. Hier hilft nur noch die Flucht. Wurde man trotzdem erwischt, sollte man einen Reparaturshop (Repairs) aufsuchen, um den Blaster schnellstens wieder auf Touren zu bringen. Desweiteren läuft noch ein anderer Schlägertyp herum, der einem die Schna ... das Schleckermündchen säubern will.

Eine weitere Gefahr ist ein durch die Musik aufgeschreckter Psychopath, der den Spieler doch tatsächlich umbringen will. Auch Dein Freund und Helfer, die Polizei, fühlt sich durch den „Krach" gestört, was mit einem längerem Besuch der staatlichen Fürsorgeanstalten und einem „Game over" endet. Als kleine Hilfe sollte der Plan von FUNKYTOWN dienen, da man sich in den verwinkelten Straßen zuerst nur mühsam zurechtfindet.

Für Spielspaß ist also wirklich gesorgt. 12 heiße Scheiben bringen ganz Funkytown in ein „Dancefever" von dem Spieler ganz zu schweigen, der schon seit der fetzigen Titelmusik im Takt mitpfeift. Die Musik ist wirklich allererste Sahne. Die Grafik ist immer noch gutes Mittelmaß. GHETTOBLASTER sollte man einfach wieder hervorkramen, denn es lohnt sich wirklich. GHETTOBLASTER is really funky and froody. Machen Sie FUNKYTOWN unsicher. *T. Blum*

Grafik	**8**
Sound	**10**
Spielablauf	**10**
Motivation/Atmosphäre	**10**
Preis/Leistung	**9**

Düsseldorf im Atari-Fieber!

Düsseldorf, T. Bremlin. *„Ganz Düsseldorf im Atari-Fieber!", so könnte man die Stimmung bei der diesjährigen Atari-Messe in der nordrhein-westfälischen Landeshauptstadt beschreiben. Tatsächlich aber waren meist mehr „Auswärtige" zur Gast bei einer Show, die begeistern konnte und neue Aspekte in Sachen Atari (vor allem ST) aufzeigte. Die Zahl der Hard- und Software-Aussteller war reichlich, so daß man davon ausgehen kann, bald wieder Gäste in Düsseldorf begrüßen zu dürfen.*

Hier nun eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Ereignisse: Atari wartete mit den neuen sogenannten „Spielkonsolen" auf, die mit einer Tastatur erweitert werden können. Und schon hat man einen hundertprozentig kompatiblen 800 XL. Desweiteren bekamen wir einiges in puncto Digitalisierer und Sound Sampler für den ST zu sehen. Eine erfreuliche Kunde: Der Blitter für den Mega-ST 2 & 4 ist jetzt erhältlich und wird kostenlos nachgeliefert. Der 1040 ST wird aller Voraussicht nach in einer neuen „Auflage" produziert. Er wird nach den Angaben des Hauses Atari etwa gegen Ende dieses Jahres mit Blitter ausgeliefert werden. Wie uns Atari mitteilte, ist voraussichtlich keine Blitteraufrüstung für die 260er- und 520er-Serie geplant. Aber, wer weiß, vielleicht läßt man sich dies noch einmal durch den Kopf gehen?
Im Softwarebereich für den ST tut sich mehr, als manche Optimisten geglaubt hätten. Wer z.B. auf den **ELECTRONIC ARTS**-Stand blickte, konnte eine wahre Belagerung durch Menschenmassen feststellen. Der Grund hierfür war wohl die Präsentation von **MARBLE MADNESS** und **THE BARD'S TALE** (gibt's bereits für ca. 90 DM!!!), die in endgültiger Fassung vorgestellt wurden. Desweiteren wurden noch eine Reihe von anderen interessanten Neuerscheinungen gezeigt, die wie MARBLE MADNESS und BARD'S TALE in diesen Tagen schon auf dem Markt sein werden. Bei **MICRODEAL** fand ich das freundlichste Entgegenkommen der Presse gegenüber. MICRODEAL hatte 'ne ganze Menge an ST-Software im Koffer. Für den ST war u.a. zu bewundern: **AIRBALL CONSTRUCTION KIT, THE PERFECT MATCH, TANGLEWOOD** (wurde komplett ins Deutsche übersetzt!!!), **ST SOCCER** und **OMEGA RUN.** Diese Spiele bzw. Programme werden bis Mitte November bei uns erhältlich sein.
Die Jungs von **RAINBIRD** waren zwar nicht auf der Messe vertreten, aber durch die freundliche Unterstützung der Firma **Compy-Shop** konnte ich in Erfahrung bringen, daß das **ADVANCED OCP ART STUDIO** nun auch für den Atari ST erhältlich ist.
Ebenso wie bei RAINBIRD verhielt es sich bei **INFOGRAMES.** Von INFOGRAMES ist das Spiel **SIDEWALK** erschienen, welches bereits am Compy-Shop-Stand veräußert wurde.
Die Preise der obengenannten Programme schwanken zwischen 40 und 90 Mark. Im großen und ganzen war die „Düsseldorfer Atari-Messe" ein voller Erfolg für die 16-bitter. Die 8-bit-Ataris waren zahlen- wie softwaremäßig leider nicht so stark vertreten. Laut Atari dienen die „kleinen" als Sprungbrett in den 16-Bit-Markt (ST).

Music - Box
Sounds aus dem Computer!

Der Drummer aus der Retorte

Programm: Drum Studio, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Golden Games, Mönchengladbach, **Bezugsquelle:** u.a. Elektronik von A-Z, Berlin

Bei den klanglichen Fähigkeiten des Amiga mit seinem Super-Soundchip „Paula" ist es eigentlich verwunderlich, daß bis jetzt nicht mehr Sound-Programme auf den Markt gekommen sind, denn auf welchem Computer gibt es noch mehr Möglichkeiten in dieser Richtung? Hervorragendes hat bis jetzt nur die Firma MICRODEAL geleistet, und das auch nur auf dem Atari ST. Dementsprechend gespannt war ich deshalb auf das **DRUM STUDIO** vom deutschen Hersteller **GOLDEN GAMES,** denn was konnte einem begeisterten Phil Collins-Fan wie mir besseres passieren als ein Schlagzeugprogramm?
Schreiten wir also zunächst zur Eingabe eigener Rhythmen. Auf dem Zehnerblock des Amiga muß man zunächst den Modus anwählen („record") und dann mit der Taste „5" „Pattern" einstellen. Jeder Song besteht nämlich aus einer beliebigen Aneinanderreihung der einzelnen Muster, deswegen müssen zunächst die Muster bestimmt werden. Hat man also nun „record" angewählt, kann mit den Pfeiltasten die Nummer, die Taktzahl und die Anzahl der Schläge pro Takt bestimmt werden. Dann geht's auch schon zur Sache, denn mit „Enter" (auf dem Zehnerblock) beginnt die Aufnahme. Insgesamt 20 Instrumente stehen zur Auswahl, die mit den Tasten F1 bis F10 betätigt werden können. Mit „CTRL", bzw. „ESC" wird auf die anderen 10 Instrumente umgeschaltet. Drückt man nun eine der Funktionstasten, so wird dies gespeichert und auch sofort abgespielt, da das „Pattern" andauernd wiederholt wird. Dies finde ich sehr praktisch, denn so kann man sich auch gleich anhören, wie das Ganze klingt und beliebig andere Instrumente hinzufügen (also abspielen und aufnehmen gleichzeitig!). Ist man mit der Zusammenstellung unzufrieden, so läßt sich mit „DEL" der Löschmodus einschalten. Auch hier ist die Anwendung äußerst simpel, denn es muß nur die Taste des zu löschenden Instruments so lange gedrückt werden, bis alle schrillen Töne gelöscht sind. Ist alles zur Zufriedenheit gespielt, so wird die Aufnahme mit „-" gestoppt und man kann ein anderes, leeres Pattern bespielen. Die Zusammenstellung des Songs schließlich erfolgt mit „record song". In diesem Modus wird mit den Pfeiltasten zunächst die Songnummer eingegeben (max. 10 Songs), dann die Stelle für die Liedabfolge (max. 100) und dann noch die Nummer des Musters, das an der entsprechenden Stelle gespielt werden soll. Wählt man als Muster-Nummer „0", so wird das Lied gestoppt. Natürlich kann der Hobby-Schlagzeuger an dem Programm noch einige Kleinigkeiten einstellen. So ist es **immer** möglich, mit „," und „." die Anzahl der Schläge pro Minute zu bestimmen, zudem kann mit der Tabulatortaste noch die Tonhöhe und die Lautstärke der einzelnen Instrumente verändert werden (Tasten „Q" bis „P" zum Erhöhen, „A" bis „Ö" zum Erniedrigen der Werte). Allerdings brachte dies beim Test nicht allzuviel, denn der Klang der verschiedenen Drums klang immer ein bißchen **zu** synthetisch und variierte auch bei den extremsten Einstellungen kaum. Gerade das wäre aber eine Bedingung für wirklich gute Arrangements gewesen, denn sonst bleibt nur ein geschicktes Wechseln der Drums, will man einen guten Sound erzeugen. Positiv hervorzuheben ist dahingegen die praktische und simple Bedienung des Programms. Auch diejenigen, die über keine große Musikalität verfügen und auch keine Noten lesen können, werden schon nach kurzer Zeit interessante Songs produzieren können, für die Charts wird's natürlich nicht reichen. Bleibt noch der Preis, denn den halte ich mit ca. 80 Mark für zu hoch angesetzt. Gerechtfertigt wäre er unter Umständen dann, wenn es möglich wäre, die abgespeicherten Stücke auch in eigenen Programmen zu verwenden. Das geht aber nicht, denn DRUM STUDIO speichert und lädt nur die Parameter, saved aber keinerlei Code ab. Meiner Meinung nach kann ein Schlagzeug-Programm für den Amiga noch einiges mehr leisten als das, was das DRUM STUDIO leistet. Trotzdem ist es aber empfehlenswert, denn selten war es so einfach, einen relativ guten Sound zu erzeugen. Vielleicht überarbeitet GOLDEN GAMES dieses Produkt noch einmal oder setzt den Preis herunter, denn an sich kann man aus diesem Utility viel herausholen. *philipp*

Soundausnutzung	**9**
Variabilität	**8**
Klangbild	**8**
Verwendung	**6**
Preis/Leistung	**7**

c16chris

EDUCATION

Hoch und runter

Programm: Bio-Timer, **System:** Amiga, **Preis:** 69 DM, **Hersteller** Biosystems SRI GmbH, Hansjakobstr. 122, 8000 München.
Wen interessiert es nicht, was für einen Biorhythmus er hat, wie der Mond auf ihn wirkt, wann er ein Hoch bzw. Tief an Körper, Seele und Geist hat?
All diese Fragen beantwortet uns das Programm **BIO-TIMER** von **BIOSYSTEMS** . In anderer Form gibt es solche Programme zwar schon, aber es macht natürlich besonders viel Spaß, auf einem Amiga ein solches Programm zu durchlaufen. Bio-Timer ist leicht anzuwenden, nicht zuletzt dank der ausführlichen und gutverständlichen Anleitung im Beiheft zum Programm. Nach Kickstart und Laden geht es endlich los. Nachdem wir schon einiges über die unterschiedlichen Biorhythmen und deren Abhängigkeit von bestimmten Faktoren wie Jahreszeit, Streß etc. gelernt haben, geben wir ins Erfassungsfenster das Geburts- oder Tagesdatum und den Namen der betreffenden Person ein. Diese Daten können auch gespeichert werden, so daß man sie später wieder abrufen kann.
Nach Eingabe dieser Daten erscheinen auf dem Bildschirm die Zustandskurven für Körper (rot), Seele (blau) und Geist (grün). Am rechten Rand des Bildschirms sieht man die dem eingegebenen Tag entsprechenden Farben. Dabei bedeutet Grün Hochform, Gelb Mittel- und Rot Tiefform. Wenn der horizontale Skalenzeiger verschoben wird, ändert sich das Datum im Datumsfenster und damit auch die Zustandskurve. Interessant ist es, eine zweite Person einzutragen. Dazu wählen wir aus dem BIO-TIMER-Menü Person 2 und tragen die entsprechenden Daten in ihr Fenster. Schon erscheint eine neue Kurve. Geht man mit der Maus auf das für die Person eingetragene Datum und drückt auf Delete, verschwindet es und ein neues Datum einer anderen Person kann nachgetragen werden. Im Automatikmodus wird der Biorhythmus über einen längeren Zeitraum erkennbar. Im Testmodus prüft man die Übereinstimmung der berechneten Kurvenlagen mit dem persönlichen Empfinden. Im Menü der Optionen haben wir dann noch eine Auswahl zwischen Mondphasen und Jahreszeiten, für die jeweils ein Fenster erscheint, aus dem wir den Einfluß des Monds oder der Jahreszeit auf unsere Verfassung ablesen können. Sehr angenehm ist die Möglichkeit, daß man mit der Maus die einzelnen Fenster je nach Bedarf auf dem Bildschirm verschieben kann. Wenn man erst einmal alles drauf hat, was dieses Programm bietet, kann's mit den Experimenten losgehen, denn die Zahl der Darstellungen von dynamisch ablaufenden Vorgängen ist praktisch unbegrenzt. Eine kleine Einführung als Starthilfe gibt das beiliegende Anleitungsheft. BIO-TIMER ist damit ein Programm, das so schnell nicht langweilig wird.

Astrid Ruuben

ASM HIT

Handhabung	**10**
Lernanreiz	**8**
Lerneffekt	**8**
Lehrmethodik	**9**
Preis/Leistung	**10**

„Rätselflug"

Programm: Treasure Hunt, **System:** C-64 (wurde getestet), Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 26 Mark, **Hersteller:** Mascen/Domark, Wimbledon, London, England.
Günther Jauch und Bernard Russi versuchten sich vor etwa acht Jahren als „Schatzjäger" in einem Hubschrauber. Die Direktiven, die zwei Kandidaten direkt vom Fernseh-Studio zum Helikopter „schickten", wurden auch prompt ausgeführt. Die TV-Serie des Bayerischen Rundfunks nannte sich **Rätselflug.** Das Vorbild kam aus England, hieß dort **TREASURE HUNT.** Genau diese „Schatz-Jagd" wurde von **MASCEN/DOMARK** in Software gehüllt und zum Verkauf angeboten. Unter der Bezeichnung „TV GAMES" sind noch weitere Spiele erschienen. Zurück zur deutschen TV-Fassung, die vielleicht noch einigen von Ihnen bekannt sein dürfte: Der Hubschrauber war bereits in der Luft, als die Kandidaten verschlüsselte Botschaften vom Moderator erhielten. Anhand von Karten und Fachliteratur mußte man nun des Rätsels Lösung finden. Die Instruktionen gingen dann entweder an Günther oder Bernhard, die diese auch gleich ausführten. Bisweilen ging es ziemlich halsbrecherisch zu, so daß damals viele Zuschauer die Absetzung der Serie forderten. Wie dem auch sei, die Briten schienen ihren TREASURE HUNT so sehr zu lieben, daß ein Computer-Programm entwickelt werden „mußte".
Bei diesem (Basic-)Spielchen begibt man sich allein auf die Suche nach dem Schatz. Schlüpfen Sie in die Rolle des Kandidaten; versuchen Sie mit Spitzfindig- und Schlagfertigkeit das Rennen gegen die Zeit zu gewinnen! Dem Programm liegen drei reichlich „betextete" Reiseführer bei, die Sie unbedingt für Ihre Aufgabe benötigen.
Zu Beginn des Spiels werden Sie gefragt, wo Sie Ihre Jagd eröffnen möchten. Benutzen Sie dazu den „Reiseführer", geben Sie das Wort ein, und drücken Sie die Leertaste - das Spiel beginnt! Sie können aber auch „L" (für Laden) drücken, dann werden Ihnen verschiedene Gebiete vorgegeben. Je öfter Sie „L" drücken, desto mehr Auswahlmöglichkeiten werden Ihnen geboten. Haben Sie einen „geeigneten" Ausgangspunkt gefunden, bestätigen Sie ihn - wie gesagt - mit der Leertaste. Jetzt sehen Sie den ersten Hinweis. Sie haben zehn Sekunden Zeit, um ihn zu lesen oder gegebenenfalls mitzuschreiben. Dann läuft die Zeit!
Im ersten Screen sieht man den „Status" des Hubschraubers (Beispiel: „Vier Meilen nördlich von Totnes"), das nächste Ziel (Beispiel: „Exeter") und die verbleibende Zeit. Der zweite Screen zeigt die Position des Helikopters auf einer Landkarte

Sternenhimmel

Programm: Galileo, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Infinity Software.

GALILEO von **INFINITY SOFTWARE** ist ein Programm für absolute Fans der Astronomie und Astrologie. Da sitzt man bequem zuhause vor dem Computer und kann sich nach Herzenslust den Sternenhimmel mit über 1600 Sternen und einer Menge anderer Himmelsobjekte reinziehen. Nach dem Laden des Programms tut sich zunächst ein von Millionen von Sternen und Planeten übersäter Nachthimmel auf. Es empfiehlt sich, das Zimmer abzudunkeln. Das erhöht nicht nur unsere gespannte Erwartung, mit der wir den nachtblauen Bildschirm erforschen wollen: Auf diese Weise können wir Helligkeit und Kontraste soweit anpassen, daß selbst die kleinsten Sterne für uns sichtbar werden. Um uns zurechtzufinden, stehen das äquatoriale und das horizontale Koordinatensystem zur Verfügung. Rechts im Bild erscheint eine Kontrolltafel, auf der man mit Hilfe von vier Richtungspfeilen das Scrolling bestimmen kann. Für alle Bewegungen und Einstellungen benutzt man bei diesem Programm die Maus. Auf der Kontrolltafel kann man außerdem die Koordinaten eingeben. Mit den beiden Zoom-Knöpfen ist man in die Lage versetzt, wie durch einen riesigen Zoomer einen beliebigen Abschnitt des Himmels auch aus der Nähe zu betrachten.

Ganz unten auf der Kontrolltafel erscheinen die verschiedenen Sichtweisen, die im Menü ausgewählt werden können: Local sky, Planetarium und Flashcard. Der Menüstreifen ermöglicht es, Datum und Uhrzeit einzugeben. Dies ist wichtig, um die richtige Zeitzone festzusetzen. Weitere interessante Befehle aus dem Menü sind die Namen der Planeten und Sternenkonstellationen, die Hervorhebung der 35 hellsten Sterne, die auf der nördlichen Hemisphere zu sehen sind. Unter MODE finden wir den Befehl Flashcard, mit dem man einen gewählten Ausschnitt noch deutlicher sehen kann. Mit dem Befehl „search" kann man jeden beliebigen Planeten ausfindig machen. Wenn man mit der Maus auf „Telescope" geht, erscheint im Bild ein Fenster, in dem man die Planeten um ein Vielfaches vergrößert betrachten kann. Bewegt man den Bildschirmpfeil z.B. in die Nähe der Venus, kann man im Fenster die verschiedenen Phasen dieses Planeten beobachten. Im Menü dieses Programms sind aber auch noch Extras enthalten. Unter „What's up" werden dem Betrachter Daten zum Zustand eines Abendhimmels gezeigt. An der Farbe jedes Planeten erkennt man, zu welchem Zeitpunkt er am Himmel sichtbar wird: Die mit Gelb bezeichneten Planeten sind nur zwischen Mitternacht und Morgendämmerung zu sehen, alle roten sind bis Mitternacht sichtbar. Für jeden einzelnen Planeten sind außerdem detaillierte Informationen zu Entfernung, momentanem Standort etc. im Extra-Menü abrufbar. Auch die einzelnen Mondphasen können unter diesem Menüpunkt abgelesen werden. Unter den Daten, die sich auf die Sonne und den Mond beziehen, werden sogar meteorologische Voraussagen gemacht. Auch verbrennende Meteoriten kann man hier beobachten. Unter „Deep Sky Objects" bekommt man dann auch noch verschiedene Galaxien (unregelmäßige, elliptische und spiralförmige) zu sehen. Gehen wir mit der Maus auf „Tracker", können wir die Laufbahn von Sternen verfolgen.

Außer der Anzahl an Möglichkeiten dieses Programms, die im wahrsten Sinne des Wortes ins Astronomische gehen, werden den Astro-Fans schließlich noch Experimente geboten, die, ebenso wie alles andere, sehr ausführlich im mitgelieferten (englischen) Handbuch erklärt werden. Das kleine Heftchen bietet so viele Informationen, daß selbst Nichteingeweihte gern mehr über die geheimnisvolle Welt der Sterne erfahren möchten. *A. Ruuben*

Handhabung	**9**
Lernanreiz	**10**
Lerneffekt	**10**
Lehrmethode	**9**
Preis/Leistung	**10**

an. Je weiter man sich durch die Lande forschend kämpft, desto häufiger erscheinen auf dem Bildschirm Namen von Plätzen, Gebäuden oder Städten.

Die Befehle werden - logischerweise - eingetippt: „LAND", „TAKE OFF", „HOVER" (schwebe), „CIRCLE" oder die verschiedenen Himmelsrichtungen sind die wichtigsten Kommandos, die man bei der Schatzsuche benötigt. Erwähnenswert ist vielleicht noch, daß man dem Piloten auch Ort- oder Landschaften direkt „mitteilen" kann. Also einfach „LONDON" oder „EXETER" eingeben. Wenn man sich an einem Platz näher umschauen möchte, genügt das Kommando „LAND". Ein kleiner Tip: Seien Sie sehr vorsichtig bei der Landung. Sie können nämlich nur an ungefährlichen und geeigneten Plätzen landen. Haben Sie ein Teilrätsel gelöst, erscheint zunächst ein „WELL DONE, KEEP GOING" („Gut gemacht, weiter so!"). Dann fragt der Rechner: „WHERE NOW" („Wohin jetzt?"). Nun den Namen des Ortes eintippen, wo man den nächsten Anhaltspunkt vermutet. Hat man das Rätsel gelöst, oder ist die Zeit abgelaufen, so können Sie entweder von vorn beginnen oder ein neues Spiel laden.

In Anbetracht des günstigen Preises und der Möglichkeit, sich ein wenig in englischer Geographie zu üben ist das „Rätselflug-Spiel" empfehlenswert. Aber: die wirklich miese (Basic-)Grafik läßt schon sehr bald den Mut sinken, die Geheimnisse zu lösen. Mag sein, daß man bei einem Programm dieser Art mehr den strategischen denn den grafischen Aspekt höher bewertet. Für mich persönlich ist TREASURE HUNT ein Programm, das sich nur Durchschnittsnoten verdienen konnte!

Manfred Kleimann

Grafik	**3**
Handhabung	**9**
Lerneffekt	**6**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**7**

Der „Bleierne Schuß"

Programm: Bullseye, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, BBC, **Preis:** ca. 26 Mark, **Hersteller:** Mascen/Domark, Wimbledon, London, England.

Auch **BULLSEYE** ist ein Produkt aus der Reihe „TV GAMES", die **MASCEN/DOMARK** ins Leben gerufen haben. Bei dem vorliegendem Programm handelt es sich um die Versoftung einer beliebten englischen Quiz-Sendung. Zwei Spieler können bei BULLSEYE ihr Glück versuchen, wenn, ja, wenn nicht diese blöde Steuerung den Spielablauf hemmen würde. Zunächst einmal wirft man auf eine Dart-Scheibe. Je drei Darts hat jeder Spieler zur Verfügung. Dabei muß man die Cursor-Tasten benutzen, um zu zielen. Wie umständlich! Das getroffene Feld zeigt ihm an, welche Fragen-Kategorie als nächste dran ist. Jetzt erscheint die Frage, die es zu beantworten gilt. Für jede richtige gibt es Punkte. In der zweiten Runde geht es darum, einen Dart-Pfeil auf der Zehner-Scheibe bestmöglich „unterzubringen". Hat man nämlich eine höhere Punktzahl als sein Kontrahent erreicht, so kann man bei der „Allgemeinwissen-Frage„ bei richtiger Beantwortung Zusatz-Punkte erhaschen.

Meines Erachtens ist dieses Programm nicht nur sehr umständlich angelegt worden, es zeigt auch Schwächen in puncto Frage & Antwort. Die Idee, zuerst einen Pfeil loszulassen, um die Kategorie „festzulegen", ist ja nicht unbedingt neu. Man denke da nur an die *Quiwi-Variante!* Es handelt sich bei BULLSEYE um ein grafisch wie spielerisch uninteressantes Programm. *M.K.*

Grafik	**5**
Handhabung	**2**
Lerneffekt	**3**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**4**

c16chris

ASM – die „gesammelten Werke":

Und jetzt die Gewinner aus asm 9/87

Die 20 GOLDRUNNER gingen an:
Markus Bachmann, 2300 Kiel; Frank Bochtler, 7955 Ochsenhausen 1; Alexander Dietrich, 5100 Aachen; Michael Fischer, 4410 Warendorf 1; Tobias Herr, 6500 Mainz; Stefan Kissling, 4200 Oberhausen; Peter Klose, 2022 Leinf.-Echt Musberg; Willy Kurth, 5300 Bonn 1; Frank Lütjeharms, 6230 Frankfurt 804; Michael Lutz, 6780 Pirmasens; Kai Mrugalla, 3000 Hannover 71; Anne Müller, 8000 München-Haar; Uwe Rill, 4640 Wattenscheid; Hans Rudolf, 7024 Filderstadt 1; Jürgen Scherf, 6600 Saarbrücken; Hans-Jürgen Schmitz, 4048 Grevenbroich; Velten Schonert, 3204 Nordstemmen 4; Lenard Weinmann, 2907 Ahlhorn; Regina Witt, 7000 Stuttgart; Martin Wyligala, 5810 Witten.

Im NEXUS-Wettbewerb gewannen:

Hades Nebula (C-64)
Bernd Friedmann, 4220 Dinslaken; Christian Friedrichs, 4100 Duisburg; Oliver Götz, 1090 Wien; Karl-Heinz Günther, 4050 Mönchengladbach; Achim Kranz, 6900 Heidelberg; Benjamin Kuhn, 6760 Pirmasens; Sven Müller, 6072 Dreieich; Sascha Starke, 6200 Wiesbaden; Marc Weber, 7400 Tübingen; Jörg Vollmer, 4200 Oberhausen.

Hades Nebula (Spectrum)
Rolf Berger, 7900 Ulm; Markus Fröhlich, 4400 Münster; Thomas Kohl, 4600 Dortmund; Dieter Köster, 4350 Recklinghausen; Sven Mayer, 4690 Herne; Timo Mohr, 5000 Köln; Michael Preuss, 8500 Nürnberg; Kai Roth, 5300 Bonn; Anita Siegmann, 3400 Göttingen; Peter Sturm, 6750 Kaiserslautern.

Hades Nebula (ST)
Frank Baumann, 7100 Heilbronn; Thorsten Becker, 3100 Celle; Stefan Busch, 7014 Kornwestheim; Heiko Klotz, 4650 Gelsenkirchen; Ulf Knierim, 7800 Freiburg; Franz Köhler, 8000 München; Martin Ludwig, 6400 Fulda; Stefan Reich, 4500 Osnabrück; Regina Schramm, 3300 Braunschweig; Ingo Wagner, 2850 Bremerhaven.

Micronaut One
Uwe Lengemann, 5441 Kolverath; Stefan Kroll, 4150 Krefeld 1; Muster, Thorsten, 6650 Homburg; Olaf Kemper, 4800 Bielefeld 1; Michael Adam, 5450 Neuwied; Günter Barthel, 7820 Neustadt; Georg Dippel, 4232 Xanten; Sandra Zimmermann, 5000 Köln; Kai Bürger, 8500 Nürnberg; Philipp Bolte, 8400 Regensburg; Mario Köster, 4460 Nordhorn; Clemens Dorn, 6532 Oberwesel; Martin Blesse, 4500 Osnabrück; Horst Schaumburg, 6490 Schlüchtern 4; Franz Homann, 7290 Freudenstadt; Richard Buck, 6120 Erbach; Oliver Scholz, 6530 Bingen; Corinna Ahlbach, 4400 Münster; Jan Schuchardt, 8200 Rosenheim; Peter Schütz, 4950 Minden; Timo Becker, 2390 Flensburg; Yves Sengler, 6000 Frankfurt; Björn Schüssler, 3000 Hannover 1; Florian Berger, 6450 Hanau; Lutz Hansen, 2400 Lübeck 1; Tanja Selbert, 4000 Düsseldorf; Sebastian Möller, 5880 Lüdenscheid; Benjamin Schuster, 3550 Marburg; Claus Brönner, 4100 Duisburg; Christian Scherer, 8520 Erlangen; Sascha Beck, 2000 Hamburg 55; Carsten Stranz, 3180 Wolfsburg; Steffen Krüger, 4050 Mönchengladbach; Boris Schütte, 8960 Kempten; Leo Röder, 68 Mannheim; Stefanie Böde, 2800 Bremen; Nino Benedetti, 6000 Frankfurt; Julian Metzler, 5450 Neuwied; Enno Jochensen, 2300 Kiel; Thilo Schneider, 8950 Kaufbeuren; Bodo Mahler, 6900 Heidelberg; Michael Schick, 2210 Itzehoe; Denis Schuhmann, 3300 Braunschweig; Harald Schwarz, 6610 Lebach; Norbert Dettmar, 8000 München; Christine Assmann, 3250 Hameln; Mehmet Kaya, 1000 Berlin; Hans-Joachim Kaminski, 4300 Essen; David Köhler, 3380 Goslar; Thomas Krafft, 8170 Bad Tölz.

Bei VIRGIN sahnten ab:

Adrian Mole (C-64)
Friedrich Busche, 6078 Neu-Isenburg; Christoph Furtkamp, 4242 Rees 2; Sven Krause, 7000 Stuttgart; Christian Sachs, 1000 Berlin 44; Frank Schröder, 4630 Bochum 7.

Adrian Mole (Schneider)
Mark Burghardt, 3474 Boffzen-Weser; Carsten Klein, 7085 Bopfingen; Helge Krohmer, 7920 Heidenheim; Henning Maruhn, 4000 Düsseldorf 13; Arthur Schmitt jr., 5559 Drittenheim.

Adrian Mole (Spectrum)
Ingo Beyritz, 2162 Grünendeich; Udo Hesse, 6000 Frankfurt; Frank Hülsmann, 4400 Münster; Andreas Kainz, 1020 Wien; Andreas Puch, 4690 Herne 1.

Now Games 4 (C-64)
Torsten Bernhard, 2000 Hamburg; Michael Förster, 6100 Darmstadt; Martin Fuchs, 3200 Hildesheim; Stefan Fuderer, 5444 Polch; Uwe Hering, 8711 Sulzfeld; R. Keufen, 4154 Tönisvorst 2; Meinolf Montag, 4600 Dortmund 1; Daniel Schnell, 4000 Düsseldorf; Matthias Schwab, 4330 Mülheim; Thomas Stehling, 6460 Gelnhausen 5.

Now Games 4 (Schneider)
Hans-Werner Mackowiak, 4620 Castrop-Rauxel; Lutz Martschin, 3258 Aerzen 1; Mike Mastrino, 7070 Schwäb.-Gmünd; Martin Mayer, 6323 Schwalmtal 1; Jörg Mecke, 3000 Hannover 91; Michael Menne, 5340 Bad-Honnef 1; Peter Miehle, 8900 Augsburg; Marcus Schießer, 6460 Gelnhausen 2; Silvia Schwertner, 6307 Linden-Forst.

Now Games 4 (Spectrum)
Marko Depping, 4926 Döventrup-2 Bega; Christoph Herder, 6538 Münster-Sarmsheim; Gregor Hoffleit, 6900 Heidelberg; Marco Horn, 5451 Melsbach; Henry Mander, Bristol BS9 1LG, England; Andreas Schumacher, 7030 Böblingen; Linus Staeffler, 3452 Kirchbrak; Matthias Tanzer, 8710 Kitzingen; Markus Wietheger, 4835 Riedberg 3; Thomas Wurzinger, 7552 Durmersheim.

Bei dem MIRRORSOFT-Wettbewerb machte Dietmar Schulze aus Köln das Rennen. Er gewann die Reise nach London zur PCW-Show. Nachträglich nochmals unser Glückwunsch!

Achtung: In unserem Gewinnspiel, das wir vom Softwarehandel WEBER an Land gezogen haben, hatten wir derart viele Preise zu verlosen, daß wir die Glücklichen nicht alle namentlich aufführen wollen und können. Wir haben uns daher entschlossen, den Gewinnern die Preise direkt zuzuschicken, ohne Eure Namen auf dieser Seite abzudrukken.

Mit MIKROGEN haben wir leider eine „Niete gezogen“. Denn leider hat sich dieses so bekannte Softwarehaus, das schon so viele hervorragende Titel veröffentlicht hat, aufgelöst. Daher können wir Euch leider die versprochenen 25 SAS STRIKE FORCE für den Schneider nicht zukommen lassen. Wir hoffen auf Euer Verständnis!

HOTLINE

TOP 30 im November

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	–	Road Runner	ST/C-64/Schneider/Spectrum	U.S. Gold
2	7	BMX Simulator	C-64/Spectrum/Schn./C-16/Atari XL	Code Masters
3	11	Barbarian	ST/Amiga	Psygnosis
4	30	Pirates!	C-64	Microprose
5	1	Barbarian – der mächt. Krieger	C-64/ST/Schneider/Spectrum	Palace Software
6	24	Defender of the Crown	Amiga/C-64/IBM	Cinemaware
7	6	Wizball	C-64/Schneider/Spectrum	Ocean
8	–	Bismarck	C-64/Spectrum	PSS
9	8	Exolon	Spectrum/C-64/Schneider	Hewson Consultants
10	21	The Living Daylights	C-64/Schn./Spec./Atari XL/PC/MSX	Domark
11	2	Leviathan	C-64/Schneider/Spectrum/ST/Amiga	English Software
12	27	Vermeer	C-64/Schneider/ST	Ariolasoft
13	–	Joe Blade	C-64/Schneider/Spectrum	Players
14	–	Jupiter Probe	Atari ST	Microdeal
15	–	Garrison	Amiga	Rainbow Arts
16	25	Paperboy	C-64/Schn./Spectrum/C-16/Electron	Elite
17	18	I, Ball	Spectrum/C-64	Firebird
18	–	Six Pak II	C-64	Elite
19	12	Last Ninja	C-64	System 3
20	–	Laurel and Hardy	C-64	Advance Software
21	26	Mercenary	C-64/Spectrum/Schn./Atari XL/ST	Novagen
22	4	Auf Wiedersehen Monty	C-64/Sp. 48/128/Schneider/C-16	Gremlin Graphics
23	–	Sidewize	Spectrum	Firebird
24	–	California Games	C-64	Epyx
25	–	Bad Cat	Atari ST	Rainbow Arts
26	–	Renegade	Schneider/C-64/Spectrum	Ocean
27	14	Feud	C-64/Spectrum/Schn./MSX/Atari XL	Bulldog
28	9	Arkanoid	C-64/ST/PC/Spectrum/Schneider	Imagine
29	–	Terrorpods	ST/Amiga	Psygnosis
30	–	Mega Apocalypse	C-64	Martech

Top Ten/C-64

1 Road Runner	U.S. Gold
2 BMX Simulator	Code Masters
3 Pirates!	Microprose
4 Defender of the Crown	Cinemaware
5 Barbarian	Palace
6 Wizball	Ocean
7 California Games	Epyx
8 Living Daylights	Domark
9 Bismarck	PSS
10 Last Ninja	System 3

Top Ten/ST

1 Road Runner	U.S. Gold
2 Barbarian	Psygnosis
3 Bad Cat	Rainbow Arts
4 Jupiter Probe	Microdeal
5 Leviathan	English
6 Karate Kid II	Microdeal
7 T.N.T.	Infogrames
8 Trivial Pursuit	Domark
9 Vermeer	Ariolasoft
10 Goldrunner	Microdeal

Top Ten/Schneider

1 Exolon	Hewson
2 Joe Blade	Players
3 BMX Simulator	Code Masters
4 Barbarian	Palace
5 Paperboy	Elite
6 Mercenary	Novagen
7 Living Daylights	Domark
8 Renegade	Ocean
9 Feud	Bulldog
10 Gauntlet	U.S. Gold

Top Ten/Spectrum

1 Bismarck	PSS
2 Sidewize	Firebird
3 Exolon	Hewson
4 Road Runner	U.S. Gold
5 Living Daylights	Domark
6 Hoe Blade	Players
7 I, Ball	Firebird
8 Auf Wiedersehen Monty	Gremlin
9 Micronaut One	Nexus
10 Enduro Racer	Activision

Top Ten/Amiga

1 Barbarian	Psygnosis
2 Phalanx	Kingsoft
3 Carrison	Rainbow Arts
4 Knight Orc	Rainbird
5 Starglider	Rainbird
6 Gaunlet	U.S. Gold
7 Goldrunner	Microdeal
8 Defender of the Crown	Cinemaware
9 Amiga Karate	Eidersoft
10 Typhoon	Gremlin

Top Ten/Atari

1 Living Daylights	Domark
2 Mercenary	Novagen
3 Feud	Bulldog
4 BMX Simulator	Code Masters
5 Leaderboard	Epyx
6 Chessmaster 2000	Electronic Arts
7 Head over Heels	Ocean
8 Ninja	Mastertronic
9 Sky Runner	Cascade
10 Trailblazer	Gremlin

Rettet die Natur!

Programm: Space Ranger, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, **Bezugsquelle:** Fachhandel.
Nachdem das „Billigsoftwarehaus" **MASTERTRONIC** bisher nur den Spielemarkt mit Low-Budget-Programmen für die kleinen Computer (speziell für den C-64) regelrecht überschwemmte, versuchte sich Mastertronic nun mit einem Spielchen für den großen Amiga. Ich war dementsprechend sehr gespannt, wie **SPACE RANGER** im Vergleich zur anderer, sich auf dem Markt befindlicher Amigasoftware, die im Moment noch wenige Höhepunkte aufweist, abschneiden würde. Denn Mastertronic war schon immer ein Garant für gute und trotzdem billige Software. Beispiele wie *Kikstart* und *Last V8* dürften eigentlich jedem Joystickfreund ein Begriff sein.
Der Background ist, wie von Mastertronic allgemein bekannt, schnell erzählt: Sie spielen einen etwas futuristisch angehauchten Ranger (Wildhüter), der mit einer Spezialmission betraut wurde. Mehrere Parks, die auf entfernten Planeten als Hege- und Pflegestätten für die auf der Erde bedrohte Tierwelt errichtet wurden, suchte ein außerirdisches Raumschiff heim, das die mühsam aufgezogenen Tierchen einfach mopsen will, um diese in fernen Galaxien zum Kauf anzubieten.
Ihre Aufgabe ist es nun, alle Tierchen aus einem Park zu retten und das Sie angreifende „Ungeziefer" zu eliminieren. Achtung: nicht die „Falschen" abschießen. Der Hauptteil der Mission besteht aus dem Retten der bedrohten Tierchen. Dazu muß man direkt über einem solchen Tierchen fliegen und dann die Leertaste betätigen. Darauf läßt der Ranger eine Art Kugel fallen. Trifft diese Kugel das Tier, wird es sofort zur Mutterstation gebeamt und ist somit gerettet.
Man sollte auch nie das feindliche Raumschiff, das unzerstörbar ist und am oberen Bildrand schwebend auf Beute wartet, außer acht lassen, da dieses auch seinerseits versucht, möglichst viele der „Kuscheltierchen" an Bord zu beamen. Während des Beamvorganges kann man das Tierchen noch retten, indem man das Raumschiff anschießt. Danach läßt dieses das Tierchen wieder fallen. Denoch sollte man die Station nicht zu heftig beschießen, da es sonst passieren könnte, daß unser Held von einer Rakete, die das Raumschiff als einzige Gegenwaffe besitzt, permanent verfolgt wird und sich dieser nur mit einem gezielten Schuß entledigen kann. Neben Raketen gibt es noch jede Menge andere Gefahren wie schneeballwerfende Monster, Totenköpfe, ...
Befindet sich kein zu rettendes Tierchen mehr auf einem Planeten, so gelangt man automatisch in den nächsten Level. Pro gerettetem Tier erhält unser Ranger vorher noch seinen Bonus. Während des Testens kam mir aber auf einmal die Idee, im Tiefflug alles abzuballern, was sich nur ein wenig bewegte. Dieses wurde aber mit -5000 Bonuspunkten quittiert (hat trotzdem Spaß gemacht). Das Phänomen mit den negativen Bonuspunkten zeigt sich aber nur, wenn man auch in den vorherigen Leveln keine Viecher aufgesammelt hat. Dies ist auch eine Möglichkeit, auf einfache Weise in die folgenden Level zu kommen und sich dort an der neuen Grafik zu erfreuen.
Fazit: Grafisch gesehen ist Space Ranger ein echter Lekkerbissen. Mit einem 3-Wegescrolling bewegt sich der Hintergrund. Alle Spielfiguren sind hübsch animiert (manche von den Tierchen sehen richtig zum Verlieben aus). Die Motivation ist sehr hoch anzusiedeln (schließlich kämpfen wir ja für einen guten Zweck, oder?) und läßt auch nach mehrmaligem Spiel nicht nach. Lediglich der Sound ist meiner Meinung nach ein Griff ins Klo (bis zur Schulter). Nach kurzer Zeit suchte ich verzweifelt denn Lautstärkeregler (ein Tip für die Freaks: Mit „M" kann man das Gedudel auch abbrechen). Aber der Preis ist hingegen bärig stark. Mit nur 30 Mark sind Sie dabei! Für das Geld sollte man sich den neuen Mastertronic-Titel ruhig zulegen. Es lohnt sich wirklich! *Torsten Blum*

Die Chance . . .

. . . sein Hobby zum Beruf zu machen und vielleicht den Einstieg in eine erfolgreiche Zukunft zu schaffen, hat man nicht alle Tage. Vielleicht kann sich dieser Traum von einer kreativen Tätigkeit bei freier Einteilung der Arbeitszeit für ein paar von Euch erfüllen. Wir sind nämlich überzeugt, daß es sicher viele Hobbyprogrammierer unter unseren Lesern gibt, die sich gern einmal mit den „Großen" der Softwareszene messen würden – und dies auch könnten!

Doch: Wie knüpft man die nötigen Kontakte an, wie geht es weiter, wenn man sein Programm erst einmal fertiggestellt hat? Hierbei wollen wir Euch zur Seite stehen: Wir sind Euch behilflich bei der Suche nach den passenden Ansprechpartnern, beraten Euch beim Abschluß von Verträgen, arrangieren die Vermarktung Eurer Programme, kurz: Wir sorgen dafür, daß Eure mit viel Arbeit geschaffenen Werke nicht ihr Dasein in der Schreibtischschublade fristen müssen. Außerdem werden wir, beginnend mit der Ausgabe 1/88, in jedem Heft das uns am besten erscheinende Programm ausführlich vorstellen. Hierzu werden wir eine ganz neue Rubrik einrichten, für die wir den Namen MICROWELLE ausgesucht haben.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
3440 Eschwege

PLEASE TO MEET YOU

Weiter geht's mit „Please to meet you", unserer Rubrik mit etwas Sinnigem und sehr viel Unsinnigem. Erstmals können wir eine von unseren ASM-Lesern zusammengestellte „Sound-Hitparade" veröffentlichen. Wir haben die verschiedenen Stimmen (von Rang 1 bis 10) „zusammengefaßt", um eine Art von repräsentativem Querschnitt (falls diese in unserem Falle unwissenschaftliche Bemerkung erlaubt ist) wiederzugeben. Aus der Unzahl der Einsendungen haben wir folgende fünf Gewinner (je 20 Mark für 'ne LP) gezogen: Frank Bast, Goethestr. 17, 7519 Kürnbach. Andreas Bantz, Poststr. 3, 5216 Niederkassel. Florian Ehlers, Lachnerstr. 3c, 2000 Hamburg 76. Jürgen Vonderach, Feldbergstr. 19, 7890 Waldshut-Tiengen 2. Helene Hotz, In der Feige 22a, 4352 Herten. Einsendeschluß für die nächste Ausgabe ist der 15. Dezember 1987.

1. Goldrunner
2. Leviathan
3. The Last Ninja
4. Arkanoid
5. Krakout
6. Barbarian (Palace)
7. Monty on the Run
8. Jupiter Probe
9. Delta
10. Neverending Story

BEI ANRUF: WORT!

... so heißt unser Quiz, bei dem Software-Spezialisten zum Zuge kommen werden! Die „ASM-Competition" geht wie folgt: Wir geben Euch sechs Spiele/Programme vor. Ihr schreibt uns, wenn Ihr teilnehmen möchtet eine Postkarte (ASM, Postfach 870, 3440 Eschwege), auf der folgendes stehen muß: Absender (deutlich), Name des Spiels, Telefon-Nummer, unter der wir den Mitspieler anrufen können, sowie die Uhrzeit, wann's dem „Probanten" genehm ist, befragt zu werden. Unter allen Einsendern zu den untenstehenden Themen werden wir je einen ziehen, diesen dann anrufen und eine Frage stellen. Er/Sie hat dann genau 1 Minute Zeit, um zu antworten. Der Lohn: Software nach Wahl! (Telefonate nur in der Zeit von 8.00-16.30 Uhr möglich!!!)

Wir suchen Spezialisten zu den Themen:
Barbarian · Vermeer · Goldrunner · Knight Orc · Two on Two · Prial.

Leisuresoft

Spendiert die Software nach Wahl (bis zum Wert von 80 DM). Wir bedanken uns schon jetzt für die freundliche Unterstützung der Company aus Bergkamen!

Hallo, Fans! Die Sammelaktion geht in die dritte Runde! Ihr wißt, man kann u.a. diesen tollen batteriebetriebenen „Formel-7-Flitzer" gewinnen. Also, diese Marke ausschneiden und schon mal beiseitelegen! Das ist Märkchen Nr. 2 – die letzte findet Ihr in ASM 12/87!

Einsendeschluß ist der 24. 12. 87. Klebt die vier Märkchen dann auf eine Postkarte, und ab damit an den Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Aber damit nicht genug! Außer dem Sinclair-C5 gibt's noch **5x** einen **Commodore 64** und **15 Programme nach Wahl.** Also, nix wie ran und schnibbeln!

3

Das sind die Leinwand-Knüller im Oktober

1. James Bond 007 – Der Hauch des Todes
2. Zärtliche Chaoten
3. Das Geheimnis meines Erfolges
4. Otto – der neue Film
5. Angel Heart
6. Also, sprach Bellavista
7. Schwarzenegger – Predator
8. Zwei stahlharte Profis
9. Gefährliche Freundin
10. Blind Date – Verabredung mit einer Unbekannten

Wir danken für die freundliche Unterstützung der Filmtheaterbetriebe Georg Reiss GmbH, Kassel/Mainz/Worms/München/Konstanz/Auto-Kino Hannover-Messe.

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

hat für Euch die aktuelle Verkaufs-Hitparade zusammengestellt (Stand: Oktober '87)

Plazierung	Titel	System
1.	Superstar, Icehockey	C-64
2.	Bard's Tale II	C-64
3.	Garrison	Amiga
4.	Pirates!	C-64
5.	Kampfgruppe	C-64/Amiga
6.	Indiana Jones	ST
7.	Star Flight	IBM
8.	Last Ninja	C-64
9.	Defender of the Crown	C-64/Amiga
10.	Sub Battle Sim.	C-64/ST
11.	Pegasus	C-64
12.	Vermeer	C-64
13.	California Games	C-64
14.	Sommer Olympiade	C-16
15.	Fußball-Manager (Brian Clough's)	alle Systeme

Stars on 33 – ASM-HORROR-SKOP

Steinbock (22.12.–20.1.)
Wenn man den Steinbock zum Gärnter macht, war der Mörder garantiert der Butler. Diese Erfahrung wird Ihnen im kommenden Monat nicht erspart bleiben. Wenn Sie schon unbedingt in den Bergen rumkraxeln müssen, sollten Sie wenigstens schwindelfrei sein! Dies ist bei Ihrem Standard-Alkoholpegel (3,0 Promille) allerdings ein kleines Problem. Sollten Sie mit Orientierungsschwierigkeiten kämpfen, denken Sie daran: „abwärts geht's leichter" (und schneller). Das einzige, was Ihnen diesen Monat nicht passiert, ist, daß Ihr(e) Mann/Frau Ihnen Hörner aufsetzt. Der Grund: Sie haben schon welche!

Wassermann (21.1.–19.2.)
Nach der kleinen Überschwemmung vom letzten Mal sei Ihnen eine kleine Ruhepause gegönnt. Da ihre Schwiegermutter die Alkoholvorräte weggeschlossen hat, sehen Sie trockenen Zeiten entgegen. Bleiben Ihnen nur noch die sechs anderen Hobbies. Hier eine kleiner Trost an die älteren Semester. Mit Sexundsechzig Jahren kann man sich den Gummi sparen. Ob das bei der Aids-Welle allerdings so angebracht ist? Zum Thema Liebe unterm Meeresspiegel: Bei der Liebe unter Wasser, wird der Fromser immer nasser.

Fische (20.2.–20.3.)
Bei den Fischen ist im Moment der Wurm drin. Übrigens: Lieber Nordsee als gar kein Wasser. Daß Fische nicht gerade im Geld schwimmen, haben Sie bestimmt schon an Ihrem Zwiebelleder gemerkt. Mir kommen auch immer die Tränen, wenn ich in mein Portemonaie schaue. Also aufpassen! Fische laufen dauernd Gefahr, ausgenommen zu werden. Ihr Schuppenproblem lösen Sie am einfachsten, indem Sie ein Rheinbad nehmen (Fährt bei Hoechst ein Tanker raus, fallen den Fischen die Schuppen aus). Und hier noch unser Tip für den kommenden Winter: Wenn an Ihrem Auto die Scheiben vereist sind, kratzen Sie ab!

Widder (21.3.–20.4.)
Nicht so hektisch, Ihr Widder. Nach dem regnerischen Sommer tankt lieber noch mal ein bißchen Sonne im wonnigen Süden. Dann habt Ihr nämlich widder Farbe im Gesicht – rote und weiße. Vielleicht hättet Ihr dem italienischen Koch doch nicht sagen sollen, daß die Pommes mit Ketchup und Majo zuhause viel besser schmecken. Bleibt lieber bei einer Pizza für 35,– DM. Die ist leider so teuer geworden, weil die Mafia die Schutzgebühr wieder etwas erhöht hat.

Stier (21.4.–20.5.)
Sie stieren mal wieder zuviel vor sich hin, besonders, wenn Ihr Glas leer ist. Da Sie weder volle noch leere Gläser mögen, brauchen Sie sich nicht zu wundern, wenn Sie am Ende des Monats trotz aller Feuchtigkeit abgebrannt sind. Sie brauchen jetzt gar nicht behaupten, der Arzt habe Ihnen eine Kneippkur verschrieben. Auch das Argument von der Unterstützung der deutschen Wirtschaft zieht nicht mehr. Lassen Sie sich deshalb gesagt sein: Steter Tropfen hölt die Leber. In diesem Sinne: Gluck, gluck, weg war er.

Zwillinge (21.5.–21.6.)
Der schusselige Zwilling ist selbst schuld, wenn er auch noch seine bessere Hälfte verloren hat. Aber ein halber Zwilling ist kein Zwilling mehr, weshalb unweigerlich eine Phase der Selbstfindung eintreten wird, die in den Armen einer/eines neuen Zwillingsschwester/Zwillingsbruders endet. Also diesmal aufpassen, ein bißchen mehr Gefühl bitte, damit das nicht nochmal passiert.

Krebs (22.6.–22.7.)
Wer wird denn immer auf einer Stelle rumkrebsen. Bewegung ist angesagt! Heute üben wir das einarmige Reißen, da Oma und Opa Goldene Hochzeit feiern. Diese Disziplin zeichnet sich dadurch aus, daß man fest im Sattel sitzt. Bleiben Sie also standhaft und legen Sie stets eine Pause ein. Am besten zwischen allen 20 Schoppen!

Löwe (23.7.– 23.8.)
Der Löwe ist bekanntlich der König unter den Tieren. Das heißt aber nicht, daß Sie sich von vorn bis hinten bedienen lassen sollten. Fassen Sie ruhig auch mal selbst an. Es wird Ihnen schon kein Zacken aus der Krone fallen. Apropos Krone: Ihr Zahnarzt wartet mal wieder auf Sie. An Ihren Kronen verdient der sich nämlich eine goldene Nase. Nicht nur deshalb siehts mit den Mäusen bei Ihnen diesen Monat ziemlich mau aus. Das liegt daran, daß Sie zuviel in Kater investieren. Weitere Aussichten: Nicht nur Ihre ewigen Kopfschmerzen werden Ihnen Kopfzerbrechen bereiten.

Jungfrau (24.8.–23.9.)
Auch Jungfrauen werden mal alt! Oder? Diese Feststellung traf neulich ein zwölfjähriges Mädchen kurz vor Ihrem dreizehnten Geburtstag. Dieser Äußerung standen die Eltern sehr skeptisch gegenüber und besorgten sich sofort einen B-Test. Dadurch konnte schnell für Ruhe gesorgt werden. Dem jungen Mädchen fehlte nichts, es bekommt lediglich ein Schwesterchen.

Waage (24.9.–23.10.)
Diesen Monat hat die Waage eindeutig Übergewicht. Aber bei so gewichtigen Personen wie den Waage-Geborenen ist das ja auch kein Wunder. Sie leben diesen Monat nach der Devise: „Von der Hand in den Mund". Und das nicht zu knapp. Allerdings werden Sie in Zukunft noch mehr abnehmen, und zwar vom Teller. Solange Sie Ihre Schweinshaxe haben, haben Sie Schwein. Lediglich in Herzensangelegenheiten klappt's nicht so richtig. Denn: Liebe auf dem Tellerrand ist so gut wie unbekannt.

Skorpion (24.10.–22.10.)
Sie handeln im kommenden Monat nach der Devise: „Der Scheck heiligt die Mittel". Das liegt sicherlich daran, daß Sie unter die Devisenhändler gegangen sind. Aber schmutzige Geschäfte waren ja schon immer Ihr Hobby. Sie sollten nur in Zukunft Ihre Weste öfter ausziehen, damit selbige weiß bleibt. Weitere Aussichten: Fortuna hält ihre schützende Hand weiter über Sie. Sie wissen ja, Dummheit und Glück gehen Hand in Hand. Unser Spezial-Tip für alle Skorpione der ersten Etage: Spielerglück im Glücksspiel.

Schütze (23.11.–21.12.)
Hallo, Sie alte Quasselstrippe. Sie werden wohl nie lernen, vor dem Mundwerk das Gehirn einzuschalten, sonst wüßten Sie, daß Sie schon mit den letzten drei Telefonrechnungen im Rückstand sind. So'n Quatsch wie Quatschen auf Pump kann auch nur Ihnen einfallen. Beruflich hat sich kaum was verändert. Lernen Sie endlich den Mund zu halten, bis Sie dasselbe von anderen Leuten verlangen können. Und wundern Sie sich nicht, wenn sich in der Liebe demnächst sehr wenig tut. Wer knutscht schon gerne jemanden, der sich ständig den Mund fusselig redet. Pfui deibel!

c16chris

Ein Mann sieht rot

Programm: Deathwish 3, **System:** C-64 (getestet), Schneider, Spectrum, MSX, **Preis:** C-64, Schneider, Spectrum ca. 35 Mark, Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Bezugsquelle:** U.a. A-Z, Berlin; Naujoks, Heidelberg.

Ein Mann sieht rot hieß es vor ein paar Jahren, als der knautschgesichtige, auf harte Actionfilme spezialisierte Charles Bronson in dem gleichnamigen Kinostreifen die Straßen New Yorks von blutrünstigen Street Gangs und „frauenfeindlichen" Rowdies befreite. Nun hat **GREMLIN** diesen Stoff aufgenommen und ein Spiel produziert, bei dem es mindestens so heiß hergeht wie in dem Kassenschlager von damals. Reichlich Action ist also angesagt!

Bei **DEATHWISH 3** übernimmt der Spieler den Part des Paul Kersey (alias Charles Bronson), der, nachdem er den Hilferuf eines alten Freundes erhalten hat, flugs in das von Bandenkriegen heimgesuchte New York eilt, um dort für Recht und Ordnung zu sorgen. Hier kämpfen mehrere Gangs um die Vorherrschaft in der Stadt; doch es dürfte wohl klar sein, daß man das Schicksal New Yorks in die Hände keiner dieser Organisationen legen darf. Also müssen alle Gangster aus dem Weg geräumt, muß auch dem letzten Ganoven der Garaus gemacht werden. Zur Bewältigung dieser patriotischen Aufgabe ist unser Held mit verschiedenen Waffen ausgerüstet: einem 45er „Schießprügel", einem Gewehr, einer Maschinenpistole und last but not least einer niedlichen kleinen Panzerfaust!

So geht es denn durch die verschiedenen Bilder (sprich: Straßen) des Spiels, wobei unserem Helden jede Menge böser Buben begegnen. Aber auch harmlose Passanten gehen des Wegs, die natürlich (nach Möglichkeit) verschont werden und von Kerseys Geschossen nicht getroffen werden sollten. Auch auf ein paar Cops wird der Spieler treffen, die durchaus hilfreich sein können. Dies jedoch nur solange, wie sie nicht von den Kugeln unseres Saubermanns getroffen werden. Haben sie erst einmal die eine oder andere Blessur davongetragen, so nehmen sie umgehend die Verfolgung des armen Paul auf, und dann wird die Aufgabe natürlich doppelt schwierig.

Spectrum-Version

Im unteren Bildschirmdrittel kann sich der Spieler über den Gesundheitszustand seines Helden, über dessen Standort und über die Verstecke der Gangster informieren. Hier gibt ein Kompaß weiterhin die Richtung an, in der man sich gerade bewegt, und die jeweils verwendete Waffe sowie der noch verbliebene Vorrat an Munition werden angezeigt. Ferner ist eine Art Ausschnittplan (mit einiger Mühe) zu erkennen, dem der Spieler entnehmen kann, wo in der Stadt gerade mal wieder ein Verbrechen begangen wird, eine der Gangs am Werke ist.

C-64

Die Grafiken des Spiels sind ordentlich gemacht, und auch die Animation und der Sound können gefallen. Die Spielmotivation fällt demgegenüber jedoch deutlich ab; ich würde DEATHWISH's Handlungsablauf als eher durchschnittlich, wenn nicht gar langweilig bezeichnen. Es ist halt ein typisches Actionspiel, das jedoch in puncto Härte (fast) alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt, oft über die Grenzen des Vertretbaren hinausgeht und zur Geschmacklosigkeit abfällt. Hat beispielsweise „Karle" Bronson mit seiner Panzerfaust mal wieder so richtig hingelangt, so sinkt sein getroffener Gegner zu Boden, um dann zu einem Häufchen roten Matsches zu zerfallen. Wahrlich kein schöner Anblick! Für etwas bedenklich halte ich auch die Tatsache, daß GREMLIN in der uns übermittelten Spielanleitung die Street Gangs als eine Horde von „Punks" bezeichnet. Ich meine, gefärbte Haare hin, Rasierklinge im Ohr her, es muß ja nicht jeder Punk gleich ein Al Capone sein, oder? Wie auch immer - ich bin der festen Überzeugung, daß uns mit DEATHWISH 3 eine weitere Indizierung ins Haus steht, spätestens, wenn die ersten erbosten Eltern oder benachrichtigten Jugenämter „rot gesehen" haben.

C-64

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	6

Der Flitzer hat Hunger

Programm: Streaker, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Bulldog Software, **Bezugsquelle** u.a. Kaufhäuser

Die Vorgeschichte des **STREAKERs** (zu deutsch „Flitzer") klingt ziemlich verrückt und spielt offensichtlich irgendwann in der Zukunft. Der Held Carlin, der Flitzer, muß zum Planeten Zuggi fliegen, um dort Gespräche über ein neues Verteidigungssystem zu führen. Normalerweise sollte er um 15.30 Uhr wieder zu Hause sein. Aber es kommt ihm etwas dazwischen: Als er durch den Lunch und Fitness Club schlendert, wird er ausgeraubt. So verliert er nicht nur sein Geld und wichtige Papiere, nein, auch seine Kleider werden ihm geklaut. Um das alles zurückzubekommen, braucht man Energie. Durch Essen. Allerdings herrscht auf diesem Planeten plötzlich eine Nahrungsknappheit...

Zur Spielanleitung werden freundlicherweise ein paar Hilfen gegeben: Die Kleider sind im Supermarkt verstreut; man sollte viele Türen öffnen, um die Öffnungszeiten des Markts zu erfahren; manche Gegenstände tauchen erst nach Stunden wieder auf. Man muß also mit der Zeit und mit seiner Energie umgehen. Leider sieht dann die Graphik des Spiels ganz haarsträubend aus. Ein nacktes Männchen irrt durch mittelalterlich anmutende Straßen und Gebäude: er geht ins Rathaus, in einen Keller, zum Fleischer und natürlich in den Supermarkt. Dort liegen eine Menge unnützer Dinge herum: eine Tüte, ein Kassettenrecorder, eine Porzellankatze, eine Laterne, eine Taschenlampe. Was soll man aber damit? Und wo sind die Klamotten? Ich muß gestehen, ich weiß es nicht. Die schwerfällige Lauferei ist so langweilig und unergiebig, daß man schnell entmutigt wird. Die schlechte Grafik trägt ein übriges dazu bei, denn wenn man die Anleitung gelesen hat, schraubt man seine phantasiegeladenen Erwartungen viel höher. Die Auswahl im Menü ist auch nicht gerade umwerfend, und man kommt nicht so recht voran. Das Spiel wird mit dem Joystick gespielt, den man (oder jedenfalls ich) am liebsten in den Bildschirm werfen würde, wenn es nicht noch viel bessere Spiele gäbe.

Astrid Ruuben

Grafik	2
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	3

Spätpubertäres Pflaster

Programm: Street Gang, **System:** C-64, **Preis:** Kass. ca. 30,-DM, Disk ca. 40,-DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft

Endlich ist Schluß mit der langweiligen Jugend! Micky, der mit seinen Eltern nach New York gezogen ist, kommt in seine spätpubertäre Phase. Dem öden Leben, das er von der Kleinstadt gewöhnt ist, will er jetzt ein Ende bereiten. In einer der New Yorker Banden vertreten sein ist jetzt sein Traum. Um Mitglied zu werden, muß er allerdings eine Mutprobe bestehen, wie das halt so üblich ist. Dem berüchtigten Locke soll er seine Haarpracht klauen. Auf geht's!

Nach dem Vorspann geht's gleich richtig zur Sache. Was sich an Raufbolden in dieser Weltstadt rumtreibt, ist schon nicht mehr normal. An jeder Ekke gibt's Kloppe! Selbst in der Kanalisation findet Micky keine Ruhe. Wo er geht und steht, muß er sich, im wahrsten Sinne des Wortes, durchboxen. Von allen Seiten strömen die Gegner auf ihn zu. Ihm bleibt lediglich seine starke Rechte, mit der er einen nach dem anderen aus den Latschen haut. Der Schlag muß wirklich verdammt hart sein, wenn die Typen schon von der Bildfläche verschwinden. Aber so schwierig die Aufgabe auch sein mag, haben die Bandenmitglieder ihm eine faire Chance eingeräumt. Immerhin gesteht man dem Landburschen fünf Anläufe zu, um die fast unlösbare Aufgabe zu erfüllen. Außerdem kann Micky auch von seinen Gegnern profitieren, bzw. von dem, was die Burschen mit sich rumschleppen. Gelegentlich verliert einer seiner Gegenspieler eine brauchbare Waffe. Das kann Tränengas, Messer, Pistole oder ein Baseballschläger sein. Gerade die Knarre kann Micky bei seiner Aufgabe äußerst hilfreich sein, denn neben der Vielzahl an Schlägertypen laufen ihm auch dicke Agenten über den Weg, die wie wild um sich ballern. Ein kurzer Schuß aus der Hüfte kann meist schon ein frühzeitiges Ende für Micky bedeuten. Da kann sich das Landei nur noch schnell ducken. Wenn Micky Glück hat, wird er somit eines Gegners entledigt, da es dem Mann im Agentenmantel völlig egal ist, wen er trifft. Ganz heimtückisch sind die gelegentlich auftauchenden Mülltonnen, in denen sich so manches verbirgt. Da wird nur kurz der Deckel gelüftet und schon fliegt eine kleine Kugel Richtung Micky.

Sie merken schon, an Action fehlt es bei diesem Programm nun wirklich nicht. Bleibt nur die Frage offen, ob Micky nicht vielleicht etwas überfordert ist, wenn er durch New York sprintet?

Eine echte Herausforderung für Action-Freaks, die allerdings verdammt gut drauf sein müssen. Von der Redaktion hat es jedenfalls keiner geschafft, sich bis zu „Locke" durchzukämpfen. Es ist wahrlich nicht leicht, sich nach rechts vorzukämpfen, wenn einem stets von allen Seiten Gegner auf den Füssen stehen. Zumal es auch äußerst schwierig ist, den Schüssen auszuweichen, ohne gleich von allen Seiten vermöbelt zu werden. Wie einem dann die Kraft schwindet, kann man in der linken oberen Ecke erkennen. Dort ist nämlich ein Muskelarm abgebildet, der bei jedem Schlag eines Gegners an Muckis verliert. Kraftzuwachs kommt bei Micky nur dann in Frage, wenn er eine Waffe aufgenommen hat.

Unterm Strich bleibt die Feststellung: Kein schlechtes Programm, aber Rainbow Arts hat schon bessere Sachen produziert. *Thomas Brandt*

Grafik	**8**
Sound	**9**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Stein auf Stein - Es geht weiter!

Programm: Addictaball, **System:** Atari ST (getestet), Schneider, C-64, Spectrum, MSX, **Preis:** Atari ST ca. 50 Mark, Schneider/C-64 ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), MSX ca. 30 Mark (Kass.), Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Alligata, England, **Bezugsquelle:** Schuster Elektronik, Castrop-Rauxel; Compy-Shop, Mülheim (Atari ST). A-Z, Berlin (C-64). Naujoks, Heidelberg (Schneider, Spectrum, MSX).

Breakout, immer wieder Breakout. Nachdem man festgestellt hat, daß sich für dieses Spielegenre offenbar eine große Käuferschar gewinnen läßt, hat nun auch **ALLIGATA** eine Breakout-Version produziert. **ADDICTABALL** heißt dieses Programm, das sich in einigen wichtigen Dingen jedoch von den Ihnen sicherlich bekannten Spielen *Krakout, Arkanoid* etc., aber auch von dem in dieser Ausgabe besprochenen *Impact* unterscheidet.

Bei ADDICTABALL nämlich scrollen die abzuschießenden Mosaiksteine von oben nach unten (wie man es von einigen Spielhallenversionen her kennt), kommen immer näher auf den Schläger zu. Eine Berührung mit ihnen ist tödlich, bedeutet den Verlust eines der anfangs drei Schläger. Eine wesentliche Erleichterung ist es da natürlich, daß am unteren Rand des Spielfelds eine Barriere errichtet ist, die den Ball aufhält. In diese Barriere schlagen jedoch die herunterkommenden Steine sowie brennende Fackeln Löcher, durch die der Ball dann natürlich doch „abgehen" kann. Also muß man versuchen, die jeweils tiefsten Steine abzuschießen und die Fackeln mit dem Schläger abzufangen, bevor sie auf die Barriere auftreffen, was natürlich auch dem Punktstand gut tut.

Zu Beginn des Spiels sieht man rechts und links zwei Symbole, die jeweils zwischen zwei Steinen liegen. Versuchen Sie zunächst einmal, sich auf diese Steine zu konzentrieren und die beiden Symbole „mitzunehmen". Sie verleihen Ihnen nämlich einerseits die Fähigkeit, Steine mit einer Laserkanone abzuschießen, und darüber hinaus können Sie nun Ihren Schläger fliegen lassen. Allerdings ist Ihre Munition begrenzt, neue bekommen Sie jedoch durch das Abschießen der mit **A** gekennzeichneten Steine hinzu. Weiterhin begegnen Ihnen ein Totenkopfsymbol (welches eine Bresche in die Barriere schlägt) sowie: **B** (Wiederaufbau der Barriere), **C** (der schon von anderen Spielen her bekannte „Kleber"), **E** (Extra-Leben), **F** (zusätzlicher Treibstoff), **F** (Brennstoff für den Verstärker), **H** (stoppt vorübergehend das Scrolling), **L** (Laserfeuer), **T** (Verstärker), **S** (Ballgeschwindigkeit langsam/schnell) und **?** (bringt noch zusätzliche Steine ins Spiel).

Neu an ADDICTABALL ist, daß die einzelnen Räume miteinander verbunden wurden; man fliegt also praktisch in das nächste Level hinein. Dies erhält zwar einerseits den Spielfluß, hat aber auch den Nachteil, daß dem Spieler auch nicht die geringste Pause vergönnt ist. Ein wenig störend wirkt sich natürlich das Scrolling aus; noch mehr hat mich allerdings der irgendwie „wackelige", flimmernde Schläger irritiert.

Trotzdem: Alles in allem ist ADDICTABALL ein Spiel, das ich vielen anderen Programmen vorziehen würde - an die Qualität von *Arkanoid* oder *Impact* (siehe auch Seite 6) kommt es jedoch nicht heran.

Bernd Zimmermann

Grafik	**8**
Sound	**6**
Spielablauf	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

GROSSER WETTBEWERB in HAPPY COMPUTER 11/87

BUBBLE BOBBLE

Der Arcade-Hit von Taito!

Bub und Bob, die Brontosauren, blubbern durch berstende Blasen – eine wahre Schaumschlägerei auf über 100 verschiedenen Screens mit beeindruckender Graphik und irrer Geschwindigkeit. Die Gegner werden einfach in Seifenblasen eingehüllt – da bleibt kein Joystick trocken. Eine Spitzen-Convertierung!

- Spitzen Arcade-Convertierung
- über 100 verschiedene Screens
- 1 oder 2 Spieler
- Tolle Graphik
- Mit deutscher Anleitung

Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen

„Bubble Bobble hat alles, was das Spielerherz erfreut: Eine prima Idee, niedliche Sprites und eine langanhaltende Motivation. Fazit: Eine gelungene Automaten-Umsetzung."
Happy Computer 10/87

TAITO TAITRONICS ®

FIREBIRD

ariolasoft

c16chris

Mutant auf Millionentrip

Programm: Phantomas, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Code Masters, **Bezugsquelle:** U.a. Kaufhäuser.

PHANTOMAS ist ein neues Spiel des englischen Low-Budget-Herstellers **CODE MASTERS,** in dem Sie (was sonst?) in die Rolle des ersten künstlichen Mutanten des Planeten Omega (in der Galaxis Andromeda) schlüpfen. Dieser Mutant (eben Phantomas) wurde zum Rauben und Plündern programmiert, um seinen Einsatz in der Sternenschlacht des roten Mondes von Alpha Centauri zu finden.

Leider versagte ein Sicherheitssystem, so daß es Phantomas gelang, seinen Erschaffern zu entkommen. Gemäß seines „natürlichen" Instinkts beschloß er, sein Leben fortan als Berufsdieb zu fristen, und setzte es sich schließlich in den Kopf, den Multimillionär Goldter um seinen sagenhaften Schatz zu erleichtern. Nach einer langen Reise ist Phantomas endlich auf dem Planeten Erde – Gamma angekommen und in den schwer bewachten Palast des Millionärs eingedrungen. Genau an dieser Stelle steigen Sie als Spieler in die (für ein 10-Mark-Spiel recht aufwendige) Story ein. Ihre Aufgabe ist es, zunächst eine Stahlkassette, die in dem Palast versteckt ist, zu finden. Dazu bewegt man sich in einem Labyrinth à la *Jet-set Willy* in guter alter Jump-and-Run-Manier von Raum zu Raum und legt 36 verteilte Hebel um. Dies ist jedoch leichter gesagt als getan, da es einem die obligatorischen Aliens (Enten, blitzende Wolken, Ufos etc.) ziemlich schwer machen. Bei jeder Berührung wird einem ein Stück Energie abgezogen, die aber durch bestimmte „Kraftpillen" wieder aufgefrischt werden kann.

Ist es unserem Helden nun gelungen, in den Besitz der Kassette zu kommen, so muß er noch Goldters Juwelen ausfindig machen, die dieser vorsorglich in einem gepanzerten Zimmer aufbewahrt. Ein Rätselspruch, der – wie die übrigen Anleitungen auch – in Englisch gehalten ist, soll einem helfen, diesen mysteriösen Raum zu finden. Doch damit nicht genug! Die Tür des Zimmers schließt sich wieder hinter Phantomas. Um ins Freie zu gelangen, muß sich der kleine Dieb erneut die Hinweise eines Rätsels zunutze machen.

Im Prinzip handelt es sich bei PHANTOMAS also um ein herkömmliches Plattformspiel. Vor allem die Grafik erinnert an den Klassiker *Monty Mole,* jedoch wurden hier einige nette Extras in das Spielgeschehen eingebaut. So wird Phantomas z.B. mit einem Hubschrauber auf eine gesonderte Wiese geflogen, an deren Ende sich einer der Hebel befindet. Hat man diesen aber erst einmal umgelegt, so erscheint ein riesiger, rollender Felsbrocken, dem man durch das berüchtigte „Rubbeln" auf der leidgeprüften Spectrum-Tastatur (*Hypersports* läßt grüßen!) entkommen muß.

Die Grafik ist für ein Spiel dieser Preisklasse beachtlich, die Animation der vielleicht etwas kleinen Spielfigur und der Aliens ebenfalls. (Besonders schön anzusehen ist es, wenn Phantomas tief fällt und sich dabei mehrmals überschlägt.) Zu Beginn des Spiels ertönt eine für Spektrum-Verhältnisse recht gute Melodie (zweistimmig). Die Geräusche während des Spiels selbst beschränken sich jedoch auf die üblichen Taps- und Fallgeräusche. Durch den großen Schwierigkeitsgrad liegt zwar die Motivation sehr hoch, doch ist der Spielablauf wegen der „leicht antiquierten" Spielidee eher als mittelmäßig zu bezeichenen. PHANTOMAS ist ein Spiel, das man vor allem auf Grund seines niedrigen Preises jedem Freund von Plattformspielen empfehlen kann.

Bernd Andert

Grafik	8
Spielablauf	5
Sound	7
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Strategie mit Fantasie = Action

Programm: Jinks, **System:** C-64, **Preis:** Kass. ca. 30,-DM, Disk ca. 40,-DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, **Bezugsquelle:** u.a.Joysoft, Kaufhäuser

„Da kommt Freude auf!" Dies wäre die kürzeste Beschreibung, die auf das Programm „Jinks" von „Rainbow Arts" paßt. Aber dabei wollen wir es natürlich nicht belassen. Um was geht es im Einzelnen?

Bei „Jinks" ist der Flummi los! Ein kleiner Gummiball soll mit Hilfe eines Schlägers zu seinem Ziel bugsiert werden. Auf dem Weg zu dem begehrten Kringel lauern allerdings einige Gefahren, aber auch viele, viele Punkte. Diese gilt es natürlich einzusammeln, um in die Highscoreliste zu kommen.

Natürlich kommt in der Redaktion der gute alte Wettkampfcharakter auf. Die Highscore-Jagd kann beginnen! Thomas, Meister aller Klassen, wagt sich als Erster an den Flummi. Meine Güte, ist der kleine am rumflippen. Links, rechts, oben, unten, was ist hier eigentlich los? Ruhe bewahren, das zeichnet den Champion aus. Was kann ich denn mit dem Schläger im Dreiecks-Format anstellen?

Dieser zeigt zunächst mit der geraden Fläche nach oben. Mit einem Druck auf den Feuerknopf kann ich den Schläger wenden, so daß die Spitze nach oben zeigt. Jetzt läßt sich das Bällchen auch in die gewünschte Richtung bewegen (von links nach rechts). Halt, da sind ein paar wunderbare Steinchen, die nach Punkten aussehen. Das Ganze zurück und den Schläger wieder wenden. Mein Gott, ist der unruhig. Erst einmal mit dem Schläger nach oben gehen und den Ball auf den Boden zurück holen. So, alles wieder im Griff. Jetzt den Joystick nach unten ziehen, damit die Gummimurmel auch hoch genug springt. Alles schön abräumen, lautet die Devise. Aah, was ist das - verabschiedet sich doch der Flummi in irgendeinem Loch. Verdammt! Neues Spiel, neues Glück - Level geschafft. Aber viel zu wenig Punkte eingesackt. Egal, jetzt wird erst einmal das neue Level erspielt, da man erst einmal seinen Ball an das gewünschte Level schießen muß. Gewünscht, oder per Zufall getroffen lassen wir an dieser Stelle offen. Jedenfalls sind wir jetzt in Level vier. Die Spielaufgabe ist bekannt, und weiter geht's. Am Ende liegt natürlich Thomas wieder vor all seinen Konkurenten in der Highscore-Tabelle.

Fazit: Ein schönes Spielchen, das Freude bereitet. Nur könnte es ein paar Level mehr haben, als die vorhandenen vier. Der Sound stimmt, die Grafik könnte dafür etwas besser sein.

Thomas Brandt

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Die Mona Lisa im All

Programm: Moon Strike, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 28 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft, England, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.

Gerade den Softwarefreaks der „großen" Rechner Atari ST und Amiga dürfte die Firma **MIRRORSOFT** noch in angenehmer Erinnerung sein, war sie es doch, die mit so fantastischen Games wie *Defender of the Crown* und anderen zeigte, was in der Spieleszene noch alles möglich ist. Scheinbar besteht aber auch immer noch großes Interesse an den Oldies unter den Computern, und **der** Oldie schlechthin ist auf der Insel der Spectrum. Was lag also näher, als mal ein reines Spectrum-Spiel zu produzieren? Denn bei dieser Maschine kann man nicht einfach auf eine Super-Hardware zurückgreifen, hier ist noch echtes programiererisches Können gefragt! Und dieses Können stellte MIRRORSOFT bei **MOON STRIKE** wieder einmal mehr unter Beweis. Am bemerkenswertesten ist das Ladeverfahren, denn beim „Movie-Load" kommt man aus dem Staunen kaum noch heraus. Da werden plötzlich blitzschnell Grafiken aufgebaut und Texte mit einem fahrendem Cursor getippt und gelöscht, und das alles, während der Spectrum munter vor sich hin lädt. Phantastisch! Nicht mehr ganz so stark ist das Spiel selbst, denn ein weltbewegendes Shoot-em-up ist MOON STRIKE wirklich nicht. Die Story ist allerdings ganz nett, denn in der wird erzählt, daß der genial-idiotische Erfinder des digitalen Teebeutels die Erde mittels einer Superwaffe vernichten will. Diese Superwaffe befindet sich auf dem Mond und ist vielfach abgesichert, da hilft nur noch ein gewagter Einsatz. Das, so die Anleitung, sei aber nicht der wahre Grund, in Wirklichkeit sind Sie (also der Spieler), sauer auf den Erfinder, weil er Ihre Großmutter beleidigt hat. Wie dem auch sei, im Game selbst muß man in bester *Xevious*-Manier durch die Mondlandschaft fliegen und allerlei Gegner vernichten. Bomben werden durch Ziehen des Joysticks nach hinten auf Bodenziele abgefeuert (die ihrerseits natürlich auch feuern), der Rest darf mit der Laserkanone erledigt werden. Als gefährlichste Gegner erweisen sich anfliegende Killer-Pizzas (?), ein Schwarm wilder Enten (??) und ein paar monochromatische Mona Lisas (???). Leider hatte ich bis jetzt noch nicht die Möglichkeit, denjenigen zu treffen, der sich diesen ganzen Schwachsinn ausgedacht hat, aber die ersten Kontakte zu englischen Irrenanstalten sind schon geknüpft.

Doch zurück zum Spiel: Das Scrolling und die Animation sind zwar ein bissel langsam, dafür aber weich und ohne jedes Ruckeln. Die Hintergrundgrafiken sind sehr detailliert und bieten viel fürs Auge, und sogar an der „monochromatischen" Mona Lisa könnte sich vielleicht da Vinci noch eine Scheibe abschneiden. Lediglich der Schwierigkeitsgrad ist schon nach kurzer Zeit zu hoch, und das mindert die Motivation doch ein wenig (vom Sound wollen wir lieber erst gar nicht reden...). Zieht man aber alles Positive zusammen, so ist MOON STRIKE wirklich die legitime Umsetzung von *Xevious*, auch wenn es bereits eine solche Umsetzung gibt. Der Kauf von MOON STRIKE lohnt sich also, und das besonders für Shoot-em-up und Spielhallen-Fans! *gen*

Grafik	**10**
Sound	**5**
Spielablauf	**9**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Programm: Sidewize, **System:** Spectrum, C-64, **Preis:** ca. 28 DM, **Hersteller:** Firebird, London, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg; Naujoks, Heidelberg.

Da hat uns **FIREBIRD** ja wirklich ein schönes Ei ins Nest gelegt! Ihr neues Game **SIDEWIZE** wird nämlich ganz schlicht und einfach als das „ultimative Shoot-em-up" gepriesen. Eigenlob ist man ja von Softwarefirmen gwöhnt, aber selten wird derart dick aufgetragen wie bei SIDEWIZE. Aber - um es gleich vorwegzunehmen - das Game hält, was es verspricht! Leider kann man das nur von der Ballerei behaupten, der Background jedenfalls läßt das Papier vor Scham vergilben, auf das er gedruckt ist. Im weiten Weltenraum herrscht natürlich Krieg, denn aufmüpfige Mutanten mit der Gier nach Macht haben ein ganzes Planetensystem in ihrer Hand gehabt. Als mutiger Fighter der Allianz stürzen Sie sich sogleich in einen supermodernen Kampfanzug, und dann -na ja, dann gibt's halt das übliche Blalabla, das darauf hinausläuft, daß mal wieder viel geballert wird. Beim Spielstart darf man zunächst wählen, welchen der vier Planeten (Omicron, Nu, Delta und Iota) man zuerst befreien möchte. Dann geht's aber wirklich voll zur Sache. Bei meinem ersten Testspiel wurden mir die gegnerischen Salven so schnell um die Ohren gehauen, daß ich nicht mehr wußte, wie mir geschah. Die feindlichen Aliens (die aussehen wie in den meisten anderen Ballergames auch) werden dermaßen schnell in den Kampf geworfen, daß man erst nach mehreren Versuchen merkt, wie die einzelnen Formationen durch die Gegend rasen. Was die Programmierer **Steve Metherill** und **Colin Crunes** hierbei besonders auf dem Spectrum geleistet haben, reicht schon fast ans Unmögliche. Neben einem butterweichen 3-Wege-Sternescrolling gibt es noch die unheimlich schnelle, weiche und flüssige Animation der Gegner (mit fantastischen Varianten) sowie einen absoluten Hammersound, der den Spectrum zu einem wahren Klangwunder macht. Eine hervorragende, scheinbar mehrkanalige Titelmelodie wird noch durch einige weitere Sounds in der selben Qualität unterstützt. Nur die Melodie selbst ist nicht absolute Spitzenklasse, denn sie hätte ruhig etwas melodischer sein können. Kein Wunder, wenn man bedenkt, daß die beiden Programmierer bei den **ODIN COMPUTER GRAPHICS** beschäftigt sind, denn diese Firma machte auch schon den Spectrum-Supersound für das Game *Robin of the Wood.* Die C-64-Version **ist** da in **keinem** Punkt besser! Hinzu kommt, daß man beim Abschuß bestimmter Formationen noch einige Zusatzgeräte bekommen kann. Dieses Feature gab's zwar schon bei anderen Shoot-em-up's, verliert aber auch hier nichts von seinem motivationssteigernden Reiz. Im einzelnen kann man größere Feuerkraft, mehr Geschwindigkeit, einen großen Laser, eine „Schrotfeuer"-Kanone, ein Schutzschild oder sogar ein Extraleben bekommen. Einige dieser Sachen braucht man unbedingt, denn sonst ist man schon nach kurzer Zeit hoffnungslos verloren. Dies ist meiner Meinung nach auch das einzige Manko an SIDEWIZE: Es ist zu schwer! Nach ca. 15 Spielen hatte ich gerade lächerliche 2345 Punkte erreicht, obwohl ich mich nur am Planeten Omicron „übte". Wer in diesem Game weiterkommen will, braucht hervorragende Reflexe und viel, viel Training. Schafft man allerdings dann endlich mal ein paar Punkte mehr, so wird man von herrlichen Landschaftsgrafiken verwöhnt, die bei beiden Programmversionen wirklich super sind.

Eines muß man FIREBIRD lassen: Die Werbung übertreibt wirklich kaum. Bei SIDEWIZE ist derart perfekt programmiert worden, daß eine Verbesserung kaum noch möglich scheint. Einziger Konkurrent in der Klasse der guten Ballerspiele dürfte noch *Uridium* sein, alles andere kommt an SIDEWIZE nicht heran. Besonders hervorzuheben ist die Tatsache, daß man gerade der Spectrum-Version viel Liebe gewidmet hat, denn in dieser Hinsicht ist von anderen Herstellern schon viel Humbug produziert worden, um noch die schnelle Mark auf dem Spectrum mitzunehmen. SIDEWIZE ist aber in beiden Versionen ein hervorragendes Game und jedem C-64-oder Spectrum-Fan nur zu empfehlen. Vorausgesetzt natürlich, man steht auf Ballerspiele. Aber in diesem Punkt dürfte es ja wohl kaum Ausnahmen geben, oder?

ASM HIT

PLAYER 1 HI-SCORE PLAYER 2
003100 100000 000000
OMICRON

P.S. Die Bewertung bezieht sich weitgehend auf die Spectrum-Version. *philipp*

Grafik	**10**
Sound	**11**
Spielablauf	**11**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**11**

Totale Power!

Mit dem richtigen „Bumms" durch alle Level

Programm: Motos, **System:** C-64 (getestet), Schneider CPC, **Preis:** Ca. 15 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, **Bezugsquelle:** U.a. Kaufhäuser.

Schon zwei Jahre ist es her, daß das englische Softwarehaus **NAMCO** die Rechte für sein damals neuestes Programm **MOTOS** an **MASTERTRONIC** abgetreten hat, doch nun erst wurde das Spiel in der **M.A.D.**-Reihe veröffentlicht. An dieser Stelle sei mir die Frage an MASTERTRONIC gestattet, warum man uns so lang auf dieses Produkt hat warten lassen, denn MOTOS ist ein absolutes Spitzenprogramm und hätte sicher auch schon vor zwei Jahren seine Freunde gefunden.

Doch wie auch immer – auch heute noch ist die Idee des Games eine völlig neue: MOTOS wird auf einem sich von Level zu Level verändernden, in quadratische Felder eingeteilten Brett gespielt. Man steuert ein Gebilde, das wohl ein Raumschiff darstellen soll, und muß versuchen, damit die gegnerischen Objekte durch gezieltes „Anrempeln" über die Kante des Bretts hinweg in den Abgrund zu stürzen. Gleiches kann natürlich auch dem Spieler selbst widerfahren, so daß man also tunlichst auf den Erhalt seiner insgesamt fünf Leben bedacht sein sollte. Um in das nächste Level zu gelangen, müssen jeweils alle Gegner (Aliens) vernichtet werden, wobei die Aufgabe mit fortschreitendem Spielverlauf immer schwieriger wird. Hat man es anfangs nur mit zwei feindlichen Kugeln zu tun, so wächst die Zahl der Gegner mit jedem Level im gleichen Maße, wie auch weitere Schwierigkeiten hinzukommen. So verändern die Aliens nicht nur ihre Gestalt, werden zu sich um die eigene Achse drehenden Satelliten, die natürlich besonders schwer zu attackieren sind, sondern auch das Brett wird zunehmend tükkisch. War es anfangs noch ein ebenmäßiges Rechteck, so erscheint es nun in bizarren Formen, mit Vorsprüngen und (wie gemein!) mit Löchern, in die man natürlich schnell hineingefallen ist.

Was aber das Schlimmste ist, ist der in den höheren Leveln einsetzende Raketenbeschuß durch die Aliens. Diese Bomben reißen tiefe Löcher in das Spielfeld, und wo vorher sicher begehbarer Boden war, findet man sich nun unversehens am Rande des Abgrunds wieder. Je mehr Zeit man sich mit der „Bereinigung" des Bretts läßt, umso mehr häufen sich die Einschüsse – Beeilung ist also angesagt! Zum Glück gibt es bei MOTOS aber auch ein paar Dinge, die die Arbeit ein wenig erleichtern – allzu schwer wäre sonst die Aufgabe! Die hier und da verstreuten Kraftpillen (verpassen Ihrem Schiff den richtigen „Bumms") sollte man sich ebenso wenig entgehen lassen wie die „Beschleunigertabletten", die ein schnelleres Fortkommen auf dem Brett ermöglichen. Allerdings ist an der Kante des Bretts höchste Vorsicht geboten, denn nur zu leicht fällt man mit dem Gegner gemeinsam in den Abgrund, wenn man den Stoß zu hart durchgeführt oder das eigene Schiff nicht rechtzeitig wieder zurückgezogen hat. Die quadratischen, auf der Spitze stehenden Felder sind äußerst lukrativ; stößt man sie über die Kante, so erhält man immerhin jeweils satte 1000 Bonuspunkte für diese Aktion. Wichtig ist jedoch, daß man sowohl die stärkenden Pillen als auch die Bonusfelder abräumt, solang noch Gegner auf dem Feld sind. Hat man das Brett erst einmal von allen Aliens befreit, so geht es gleich mit dem nächsten Level weiter, ohne daß man noch in den Genuß der ersehnten Vergünstigungen kommt.

Die eingesackten Pillen werden in einem „Vorratsbehälter" rechts unten auf dem Bildschirm dargestellt. Es ist nun an dem Spieler zu entscheiden, ob und wieviel davon er sich „einpfeifen" will, um seiner Energie auf die Sprünge zu helfen. Eine Score-Anzeige oben rechts auf dem Monitor zeigt an, wieviel Punkte man bereits eingeheimst hat. MOTOS kann allein oder zu zweit gespielt werden; bei der letzteren Spielweise kommt der Gegenspieler dann jeweils zum Zuge, wenn sein Vorgänger gepatzt, sprich eines seiner Leben verloren hat. Das neue M.A.D.-Programm ist, wenn auch schon zwei Jahre alt, immer noch ein Spiel mit einer originellen Idee, das für lange Zeit zu unterhalten vermag. Die Grafik ist hierbei sicher nicht gerade herausragend, der Sound schneidet dagegen schon eine Spur besser ab (dürfte aber den Besitzern von *The last V-8* auch schon bekannt sein, da er mit diesem Game nahezu identisch ist). Sehr schön ist natürlich auch, daß man sich während der Ladeprozedur die Zeit mit einem (freilich sehr simplen Ballerspiel) vertreiben kann. Mit diesem Spiel im Spiel oder „load 'n' play", wie es auf dem Monitor in schönem Englisch heißt, läßt sich die Wartezeit natürlich bestens überbrücken. Wirklich gut ist bei MOTOS jedoch das Bemühen gelungen, den Spieler am Bildschirm zu fesseln. Wer sich auf dieses Spiel einmal eingelassen hat, wird es so schnell nicht wieder abbrechen können!

Bernd Zimmermann

ASM HIT

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	11

Kidnapping

Programm: Land of Neverwhere, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Power House, **Bezugsquelle:** U.a. Compy Shop, Mülheim.

Im Jahre 2086, nach der großen Schlacht von Thang, haben die bösen Feinde Verteidigungssilos auf ihrem Heimatplaneten errichtet. Aus diesen Silos drängen eine Menge Aliens in die Freiheit. Diese müssen Sie abschießen. Sie Wahnsinniger haben sich ja auch freiwillig dazu gemeldet (selbst schuld).

Was ich Ihnen da mit wenigen Worten beschrieben habe, ist schon die Hintergrundstory zu **LAND OF NEVERWHERE** von **POWER HOUSE.** Diese Hintergrundstory ist auf der Rückseite der Kassettenhülle zu lesen. Als ich die Kassette öffnete und anfing, die Anleitung zu studieren, wurde ich stutzig. Eine hier abgedruckte, völlig andere Geschichte versprach nämlich eine Menge Spielspaß. Ihre Mission ist es (im Gegensatz zu den Aussagen auf der Kassettenhülle), acht Kinder auf einem Planeten zu befreien und sicher zu ihrem Raumschiff zu bringen. Einige Glubberwesen werden Ihnen eine Menge Schwierigkeiten bereiten.

Ich sah mir die Kassette jetzt noch einmal genauer an (vielleicht findet sich ja irgendwo noch eine dritte Version des Geschehens). Den restlichen Anteil hatte POWER HOUSE aber leider als Werbefläche auserkoren. Wollen Sie für 1.99 Englische Pfund eine zwölfminütige Musikcassette oder ein Poster für 50 Pence? Nein? Ich auch nicht. Ich hätte viel lieber noch einige Informationen zum Spiel. Nun gut, die Hülle landete im Mülleimer und die Kassette in der Datasette. Oh, Schreck: POWER HOUSE scheint den langsamsten Kassettenlader für C-64-Spiele zu haben. Nach 4 Minuten erschien das Titelbild auf dem Bildschirm, nach 16 Minuten und 44 Sekunden ist das Spiel in den Speicher geladen. Eine Zumutung! Wenn jetzt wenigstens das Spiel gut wäre. Aber nein, Soundeffekte wie aus Anfangszeiten des C-64 – grauenhaft! Die Grafik ist im Vergleich zu allem anderen an LAND OF NEVERWHERE noch das Beste. Ein durch Joystick gesteuerter Astronaut läuft in gelungener Animation über eine Planetenoberfläche. Dabei muß er acht geben, daß der kleine Astronaut, den er an der Hand hält, nicht von den bösen Aliens berührt wird. Ballern, ballern und nochmals ballern ist angesagt. Im Bildschirmvordergrund sind einige Röhren zu sehen, die den Astronauten beim Lauf über die Bildschirmoberfläche manchmal verdecken. Bei den 16 Minuten Ladezeit hat man eine Menge Spaß, wenn man ein gutes Buch liest. Wenn man nun immer noch gedenkt, seine Zeit mit LAND OF NEVERWHERE zu verplempern, wird man feststellen, daß das neueste Produkt von POWER HOUSE wirksamer als jede Schlaftablette ist. Aufgrund meiner kläglichen Leistungen während des Games ließ der Computer nach Ende des Spiels meine Leistungen betreffend einen sehr passenden Kommentar los: „It's a flop". Wie zutreffend!

Carsten Borgmeier

Grafik	9
Sound	1
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	2

Von Sternschnuppen und anderem Getier ...

Programm: Red L.E.D., **System:** C-64, Schneider, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.) und (Disc) etwa Commodore: 40 DM, Schneider: 45 DM, **Hersteller:** Starlight Software/Ariolasoft, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.
Neu von **STARLIGHT SOFTWARE,** der Firma, die schon mit den Programmen *Deathscape* und *Dogfight 2187* keine großen Hits hatte, kommt das Programm **RED L.E.D.,** welches auch nicht so aussieht, als würde es die Charts über Nacht stürmen. Nun, die Anleitung informiert einen erst einmal mit einer phantasievollen Geschichte darüber, um was es eigentlich geht. Das Spielziel ist es, mittels dreier Kampfdroiden ein sogenanntes „kosmisches Stromgitter" zu vernetzen. An den Kreuzungspunkten des Gitters befindet sich jeweils eine Landschaft, die als (aha, ich dachte schon, es kommt überhaupt nicht mehr!) Kampffläche dient. In jeder Kampffläche muß man Energiekokons aufsammeln und zum Ausgang gelangen (mehr nicht!). Natürlich wimmelt es hierbei nur so von Gegnern, die aber mittels eines Druckes auf den Feuerknopf leicht eliminiert werden können. Das letztendliche Spielziel scheint dem Verfasser der Anleitung allerdings nicht ganz klar gewesen zu sein. Entweder muß man das Stromgitter in irgendeiner Weise von links nach rechts vernetzen oder dies in der Form eines Sechsecks tun (ganz im Vertrauen: keine von beiden Möglichkeiten erscheint mir besonders sinnvoll, aber das müssen sie ja auch nicht).
Wie sieht das Ganze nun auf dem Bildschirm aus? Mit einer Hand kann man nach Spielstart eine der Kampfflächen sowie einen der drei Droiden, die zur Wahl stehen, aussuchen. Ruck und Suck (ääh, Zuck, meine ich) befindet man sich in der Kampfarena, die einen höchst frappierend an Programme wie „Marble Madness" etc. erinnert. In dieser 3D-Landschaft gibt es Steigungen, Gefälle, enge Pfade, Gleitflächen. Nichts Besonderes! Man fährt mit dem Droiden umher, ballert ein bißchen auf die „Aliens" und sucht vorteilbringende Gegenstände. Auch nichts Besonderes! Zusammengefaßt ist dieses Programm sowieso überhaupt nichts Besonderes. RED L.E.D. kann sich vom derzeitigen Softwareangebot nicht abheben. Da hilft es auch nichts, daß **Tony Crowther** den Sound gemacht hat (sowieso nur FX (keine Musik!!!)). Auf RED L.E.D. kann man getrost verzichten!

Uli

Grafik	**8-9**
Sound	**6-7**
Spielablauf	**7**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**7**

Das Baby ist weg – ein tierisches Spiel

Programm: The baby of Can Guru, **System:** C-64, **Preis:** ca. 20 DM (Kass.), ca. 30 DM (Disk.), **Hersteller:** Rainbow Arts
„Neu" von **RAINBOW ARTS** gibt es nun ein Programm, das eine Mischung aus *Kangaroo* (da erinnert man sich an die gute alte Zeit in der Spielhalle) und *Wonderboy* (da erinnert man sich an die nicht so gute neuere Zeit auf dem 64'er). Das Programm, von dem ich spreche heißt **THE BABY OF CAN GURU** und ist, wie alle Produkte von Rainbow Arts, ein deutsches Produkt. In der Anleitung wird man kurz in die Hintergrundhandlung eingeführt: Mutter Känguruh ist am Boden zerstört, da die hinterlistigen Affen ihr Baby entführt haben. Es gilt nun also, sich durch einen Screen nach dem anderen zu kämpfen, um letztendlich das arme Kindchen zu retten. Daß es hierbei nicht ganz ohne Hindernisse abgeht, dürfte wohl auf der Hand liegen. So behindern einen auf dem Weg zur glücklichen Vereinigung von Mutter und Kind Vögel, rollende Kugeln, Känguruhfallen, Vulkane, feindliche Känguruhs, natürlich Affen und noch ein paar höchst gemeine andere Dinge. Eine Berührung mit diesen ist, wie hätte es anders sein können, dem eigenen Lebensvorrat (3 Känguruhs zu Spielbeginn) in hohem Maße abträglich. Soviel zur Aufgabe des Spielers, nun beginnt der technische Teil. Nach einer dank eines Schnelladers recht kurzen Wartezeit bekommt man erst einmal, noch vor dem eigentlichen Spiel, eine Art Intro zu sehen und zu hören, wie man es schon von dem Programm SOLDIER, das ja nicht so gut abschnitt, kennt. Der Grafikbildschirm zeigt zwei sich prügelnde Känguruhs, die an sich gut gestaltet sind, doch was aus dem Lautsprecher kommt, stellt die Grafik mit Leichtigkeit in den Schatten. Was Chris Hülsbeck hier wieder auf die Bein gestellt hat, ist schon sehr beachtlich (kleiner Hinweis: Es lohnt sich wirklich, das Stück bis zu Ende anzuhören). Mit dem Feuerknopf (oder auch mit Space) kann man nun den eigentlichen Spielteil laden. Nach einer weiteren nicht zu langen Wartezeit erscheint dann der Titelscreen, der einen etwas schlichten (aber keinen schlechten!) Eindruck macht. Wieder ertönt eine gute Musik, die zu hören sich lohnt. Hier kann man entweder zwischen dem Ein- und dem Zwei-Spieler-Spiel wählen (wenn zwei Spieler spielen geschieht dies natürlich nacheinander). Nachdem ich gespannt die Taste „1" drückte, erwartete mich eine akzeptable Hintergrundgrafik, ein rotes Känguruh, ein „Vulkan" (Nun, Vulkane stellt man sich im allgemeinen etwas größer vor. Letztens war ich auf dem Vesuv gewesen; ein Vergleich läßt sich hier nicht führen) und ein „Vogel" (zugegeben, man erkennt, daß es einer sein soll, man hätte sich aber ruhig ein wenig mehr Mühe mit den Sprites geben können).
Dann mal los! Ich kann mich ducken, springen, boxen und treten. Wie ich so auf den Vulkan zuhüpfe merke ich, daß der Vogel „Geschosse" abwirft. Nichts wie ducken! Kaum ist dies geschehen, erscheint auch schon ein breites Grinsen auf meinem Gesicht. Es handelt sich anscheinend um eine besondere Art Känguruh – wenn es sich duckt, sieht es aus wie ein Wildschwein (ein rotes Wildschwein...). Dies trug zweifellos zur Erheiterung bei, wenn es auch nicht beabsichtigt war. Ebenfalls bemerkenswert erscheint mir die Überblendphase von einem in den anderen Raum. Hier wird so astrein hauruck-gescrollt, daß mein Monitor beinahe von den harten Stößen vom Tisch gerutscht wäre (In letzter Sekunde konnte ich ihn gerade noch festhalten). Allgemein gesehen wirken aber fast alle Bewegungen, die man hier beobachten kann, etwas ruckend, was aber durch deren Geschwindigkeit kompensiert wird. Die Steuerung, die an sich recht verläßlich war, bereitete aber doch ab und an Schwierigkeiten, da es mit manchen Joysticks alles andere als einfach ist, „aus dem Stand" den Hebel nach rechts oben zu drücken (dieses bewirkt einen Sprung; wenn man nicht richtig trifft und einfach nur nach rechts steuert, so läuft man unweigerlich gegen das dort befindliche Hindernis, da das Känguruh bei jedem Joystickimpuls gleich ein ganzes Stück nach rechts bzw. links hüpft). Abschließend kann man sagen, daß THE BABY OF CAN GURU qualitatives Mittelmaß ist (naja, vielleicht einen kleinen Hauch darunter). Zweifellos ist, daß die Musik das Beste am gesamten Programm ist, und daß man sich – das restliche Programm ist ja auch noch da – durchaus überlegen kann, ob man sich dieses Stück von Werten von Null bis 255 nicht zulegen sollte. Natürlich muß man auch hier das Argument bedenken, daß es für das Geld schon echte Knüller zu kaufen gibt. Das letzte Wort hat, wie immer, der Verbraucher.

Uli

Grafik	**8-9**
Sound	**10**
Spielablauf	**7-8**
Motivation	**7-8**
Preis/Leistung	**8-9**

Ballerei pur

Programm: Mega Apocalypse, **System:** C-64, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Martech, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.
Was kann man zu einem Spiel sagen, das es schon seit drei Jahren gibt und das jetzt unter dem Titel **MEGA APOCALYPSE** wieder auftaucht? Nun, eigentlich nicht viel; dafür aber muß man einen typischen Vertreter der Gattung „Shoot 'em up" lobend erwähnen!
Mega Apocalypse von **MARTECH** ist ein Spiel für ein oder zwei Personen und wird, wie sich das für ein ordentliches Ballerspiel gehört, mit dem Stick gehandled. Auf dem Bildschirm erscheint der „übliche" Sternenhimmel mit einer Menge Planeten, Asteroiden und Kometen. Die Spielregeln sind denkbar einfach: Alles rast mit 150 Stundenkilometern oder schneller durchs Weltall. Es gibt ein oder zwei Punkte, mit denen man zusammenstoßen sollte, um einen Bonus für Geschwindigkeit, Leben, Raketen zu erhalten. Alles andere sollte man rücksichtslos zerstören. Je höher die Geschwindigkeit, desto schneller erfolgen die Explosionen. Die nützlichste Waffe für uns sind Raketen, die wir vom Abschuß bis zu ihrem Volltreffer auf dem schnellsten Planeten verfolgen können. Bei diesem Spiel braucht man sich nicht um die Massen von Asteroiden zu scheren: Geschicklichkeit ist bei diesem knallharten Spiel Trumpf. Blitzschnelles Reagieren am Joystick ist alles, was man können muß, um Bonuspunkte zu erhaschen und Planeten hochgehen zu lassen. Ein hilfreicher Tip sei hier noch gegeben: Wenn man in jedem Bild sieben Planeten zerstört, bevor sie ihre volle Größe erreicht haben, bekommt man Bonuswerte von 2000 bis 8000. Den Bonus von 8000 gibt es, wenn man dieses Kunststück dreimal hintereinander schafft. Zum Sound folgendes: **David Martin,** der „Boss" von Martech schien total hingerissen zu sein. Der „Apokalypse-Song" war auf der diesjährigen PCW Show in London in aller Ohren! David pfiff und summte den Titel fast den ganzen Tag vor sich hin. Ein Ohrwurm also, der stark an den Titelsong von „Krieg der Sterne" erinnert. Die Klangeffekte sind ausgesprochen gut; es macht einfach Laune, sich vom Sound Spiel „motivieren" zu lassen. Und das bei einem Game, das sicherlich bei den Usern Anklang finden wird!

Astrid Ruuben/ Manfred Kleimann

Grafik	**8**
Sound	**10**
Spielablauf	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

Schau mal, da oben fliegt 'nen Auto - wo?

Programm: Boy Racer, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 8,- DM, **Hersteller: Alligata (England), Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser
Meinem Auto wachsen Flügel! Diese Feststellung mußte ich zumindest machen, als ich mir das Spiel **BOY RACER** von der Firma **ALLIGATA** zu Gemüte führte. Aber in der heutigen Computerwelt ist ja alles möglich.
Eia puppeia, nachdem ich mich mit meinem Schneider über die Tastenbelegung geeinigt habe, stehen zwei heiße Schlitten auf der Piste. „Ach, sicherlich wieder Autorennen", ertönt es von den billigen Plätzen. -Irrtum! Wir befinden uns nämlich in der Schule von James Bomb, der gerade seine Agenten-Fahrprüfung ablegen muß. James Bomb bin natürlich ich, wer sonst? Zur gleichen Zeit versucht sich Otti Spitzel ein weiteres Mal an dieser schwierigen Prüfung. Er ist schon dreimal durchgefallen! Kein Wunder, daß der gute Mann langsam aggressiv wird. So kommt es denn auch zu keinem gemeinsamen Rennen. Stets auf der Lauer versucht mich dieser Spitzel von der Piste zu drängen. James Bomb läßt sich dadurch natürlich nicht aus der Ruhe bringen und bereitet dem Spuk ein Ende.
Wie? Ganz einfach! Ich fahre kurz die Flügelchen aus, hebe ab und lande auf dem Pistenraudi. Kurzerhand verschwindet er von der Bildfläche, womit er wieder einmal durchgefallen ist. Mein heißer Schlitten hat mittlerweile wieder Teer unter den Reifen, so daß die Agentenfahrt ihren Lauf nehmen kann.

Ganz schöner Verkehr auf der Piste - überall Geisterfahrer! Kein Problem für James. Wo kein Weg ist, schießt er sich einen. Über diese Fähigkeit verfügt die Rennschleuder nämlich auch noch. Gas geben und bremsen versteht sich von selbst. Hindernisse können allerdings verschiedener Art sein. Neben den unterschiedlichen Fahrzeugen (vom Motorrad bis zum Panzer) können auch Schranken urplötzlich auftauchen. Ganz link ist die Situation, wenn man auf eine Brücke zufährt, die gar nicht mehr vorhanden ist. Hier heißt es wieder Flügel ausklappen.
Im großen und ganzen bleibt es ein Durchschnittsspiel. Gute Grafik, schlechtes Scrolling und brauchbarer Sound. Eine überraschende Wende leitete aber der Preis ein. Läppische acht Mark soll man für dieses Spiel hinblättern. Diese Summe ist durchaus angemessen für das Programm. Dafür kann man schon einmal den Agententest wagen.

Thomas Brandt

Grafik	**9**
Sound	**6**
Spielablauf	**7**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**10**

Ein Hubschrabb... schrabb!

Programm: Fortress Underground, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen.
Und wieder ein neues **KINGSOFT**-Spiel für den Amiga! Diesmal entführt Sie die Spielhandlung in ein großes, unterirdisches Labyrinth, in dem es ein Kraftwerk zu zerstören gilt. Zu diesem Zweck haben Sie einen Hubschrauber zur Verfügung. Mit diesem können Sie durch das Labyrinth „heizen" und „rumballern". Damit das Ganze nicht zu einfach wird, nimmt natürlich der Treibstoffvorrat dauernd ab, zusätzlich stehen noch einige Sperren und Hindernisse in der Gegend rum. Woran erinnert mich das bloß? Richtig! Das erinnert mich an *Fort Appocalypse!* Doch so gut wie die Spiele von Kingsoft in letzter Zeit auch waren, Ausnahmen gibt es immer. **FORTRESS UNDERGROUND** gehört leider zu den Ausnahmen. Es reicht bei weitem nicht an das Vorbild heran. Das Einzige, was dieses Spiel vor einem „Flop" bewahrt, ist der niedrige Preis und der brauchbare Sound. Schade drum. Vergleicht man den Standard der anderen Neuveröffentlichungen von Kingsoft mit Fortress Underground, so kann dieses bei weitem nicht mithalten. Die Steuerung des Hubschraubers ist sehr exakt, in dieser Hinsicht ist das Programm gelungen. Auch das Scrolling geht in Ordnung. Der Sound kann sich hören lassen. Spielablauf und Motivation sind allerdings nur sehr niedrig zu bewerten. Wer also schon ein ähnliches Spiel besitzt, dem kann ich nur raten: Finger weg! *Ottfried Schmidt.*

Grafik:	**6**
Sound:	**7**
Spielablauf:	**4**
Motivation:	**4**
Preis/Leistung:	**5**

SUPER SPRINT

ARCADE GAMES
DIE SPIELHALLE AUF DEM COMPUTER

Machen Sie Ihren Computer zum Nürburgring! Aber bei SUPERSPRINT werden nicht nur ein paar Schleifen gefahren. Die 8 verschiedenen Rennstrecken mit Absperrungen, Sprungschanzen, Über- und Unterführungen, versteckten Abkürzungen, Ölspuren und Wirbelstürmen treiben Ihnen den Schweiß auf die Stirn. Und wenn Sie vergessen, die „goldenen „Schraubenschlüssel" einzusammeln, verlieren Sie die Extrapunkte, die Sie dringend brauchen.

Ihre Aufgabe bei SUPERSPRINT: Seien Sie einfach besser, schneller und konzentrierter als Ihre Konkurrenz.

Die Commodore 64/128 Cassetten und Disketten, Schneider CPC Cassetten und Disketten Versionen können allein oder zu zweit gegen den Computer gespielt werden. In der Atari ST Version kann man sogar zu dritt gasgeben.

ELECTRIC DREAMS SOFTWARE

ATARI GAMES

Activision Deutschland GmbH · Postfach 76 06 80 · 2000 Hamburg 76. Grauimporte enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen.
Exclusiv Distributor: Ariolasoft · Vertrieb Österreich: Karasoft (Exclusiv Distributor) · Vertrieb Schweiz: Thali AG (Exclusiv Distributor)

ST-Supergrafik!

Programm: Backlash, **System:** Atari ST, **Hersteller:** Novagen, Birmingham, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg; A-Z, Berlin; Kaufhäuser.

„Das ist das erste Game, das wir zuerst für den ST herausgeben werden!", meinte Tim Bosher von **NOVAGEN.** Das angesprochene „Game" heißt **BACKLASH** und ist wohl eines der schnellsten der Gattung „Ballerei-ST" sowie eines der härtesten, was die Handgelenke der Spieler betrifft! Zur Spielstory selbst ist eigentlich nur wenig zu sagen: Man rast in 3D über einen Planeten, um feindliche Ufos oder Geschosse abzuschießen. Man muß halt eben „nur" überleben. Das war's auch schon.

Aber: Das Beste kommt ja erst noch: Man stelle sich vor, man sitzt in einem Raumgleiter und drückt den Stick-Hebel nach vorn. Was passiert? Nun, man beschleunigt nach vorn. Je länger man nach vorn hält, um so schneller wird man, iss ja klar! Man kann aber auch, und das ist sehr oft nötig, den Hebel nach hinten ziehen. Raten Sie mal, was passiert? Na? Richtig, man rast zurück in die Richtung, aus der man gekommen ist. Wer den Feuerknopf drückt, wird spätestens jetzt wissen, warum das Ding „Feuer"-Knopf heißt: die Explosionen, die Sie mit Ihrem Geschoß erzeugen, lassen den Monitor beben. So, jetzt achtet man noch auf sein Zielkreuz. Das Teil hat zwei Funktionen: Zum einen sieht man einen kleinen Radar, mit dem man die Richtung feindlicher Angreifer ausmachen kann. Man dreht also nach links oder rechts ab und feuert aus allen Rohren, wenn ein „Alien" auftaucht! Zum anderen bietet das Zielkreuz, daher auch der Name, die herausragende Möglichkeit, seine Schüsse ge„zielt" abzugeben. Man kann sich also per Stick komplett um die eigene Achse drehen. Das macht Laune und verhindert, daß man von einem feindlichen Burschen überrascht wird!

So, nun ist man mittendrin im Spiel. Und jetzt merkt man erst, wie schwierig es ist, die Raserund Ballerei geschickt zu verbinden. Davon hängt nämlich 'ne ganze Menge ab. Mein erster Versuch endete kläglich: Nach schnellem Verlust meiner fünf Leben und dem Erreichen von phantastischen 9 Punkten, platzte mir der Kragen. Jetzt wollte ich es wissen. Nochmal und nochmal und...

So mit der Zeit hatte ich den Bogen einigermaßen raus. Rasen, Abstoppen (Stick einfach in Mittelposition!), Suchen und Ballern müssen geplant sein. Strategisches Geschick ist vonnöten. Leichter gesagt, als getan. Na ja, versucht's Ihr doch mal. Mal sehen, wie weit Ihr es schafft!

Bleibt nur noch zu sagen: Die Grafikmöglichkeiten des ST sind bei BACKLASH fast voll ausgenutzt worden. Die Geschwindigkeit ist enorm. Die Animation hervorragend. Die Spezialeffekte (Explosionen, herumfliegende Metallteile und das saubere „3D-Scrolling") machen das Programm zu einer realistischen Simulation, bei der man fast vergißt, daß man am ST sitzt. Wen das BAKKLASH-Fieber erst einmal gepackt hat, den läßt es so schnell nicht wieder los. Und: Wenn dies der Fall sein sollte, so werden Sie bei Ihren Erfolgen feststellen, daß man alle 10.000 Punkte ein Extra-Leben bekommt! Meiner Meinung nach eines der besten ST-Spiele. Ein Top-Hit! *Manfred Kleimann*

ASM HIT

Kategorie	Wertung
Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	11
Preis/Leistung	11

Das Spiel mit dem Wahnsinnstempo

Programm: Blazer, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Nexus, England, **Bezugsquelle:** Bezugsquelle: Fachhandel.

Welch ein Wahnsinn! Mit **BLAZER** legt **NEXUS** ein neues Weltraum-Ballerspiel vor, das alles bisher Dagewesene in einem Punkt sicher in den Schatten stellt - dem Tempo. Denn kaum, daß das Spiel in den Rechner eingeladen ist, geht es auch schon los. Sofort wird der Spieler von einer feindlichen Flotte „begrüßt", die dem armen Manne derart die Hölle heiß macht, daß ihm Hören und Sehen vergeht.

Über die Handlung etwas zu sagen, erübrigt sich meines Erachtens, denn BLAZER ist eben ein typisches Ballerspiel ohne nennenswerte Neuerungen. Nur die Geschwindigkeit des Spielgeschehens ist es, wie bereits gesagt, die das Programm von vergleichbaren Produkten grundlegend unterscheidet. Hat man den ersten Ansturm überstanden (was mit viel Glück vielleicht sogar ohne Verlust eines der fünf zur Verfügung stehenden Schiffe gelingt), so wird spätestens die nächste Angriffswelle zu den ersten Einbußen führen. Gegen einige der Angreifer gibt es ein Mittel: Lassen Sie Ihr Schiff einfach in der Mitte des unteren Bildschirmrands stehen, und ballern Sie von dort aus genüßlich drauf los. Doch daß dies beileibe kein Patentrezept ist, daß gegen alle weiteren Angriffswogen hilft (was natürlich auch langweilig wäre), mußte ich allzu bald erkennen.

BLAZER ist aufgrund seines ungeheuren Tempos ein enorm schwieriges, um nicht zu sagen unspielbares Programm, das sicher nur bei den absoluten Joystick-Akrobaten Gefallen finden wird. Wer es jedoch (wie ich) im Umgang mit dem Steuerknüppel auf eher durchschnittliche Leistungen bringt, sollte sich auf dieses Spiel nicht einlassen. Der Frust würde ihn das Programm schnell in die nächstbeste Ecke legen lassen!

Bernd Zimmermann

Kategorie	Wertung
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	2
Preis/Leistung	3

c16chris

Ein Fall für den Spezial-Agenten

Programm: Special Agent, **System:** C 64/128, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser
Eine typische James-Bond-Geschichte liegt diesem Agentenspiel zugrunde: Der Top-C.I.A.-Agent Felix Hoover hat den Auftrag, im K.G.B. Hauptquartier Pläne für ein sowjetisches Raumfahrtprojekt zu stehlen. Natürlich sind ihm die Männer des russischen Geheimdiensts dicht auf den Fersen. Nach dem Laden des sehr langen Programms aus dem Hause **FIREBIRD** sehen wir vor uns ein Treppenhaus mit mehreren Etagen, zwischen denen sich mehrere Fahrstühle auf und ab bewegen. Auf jeder Etage gibt es eine Reihe von Türen, die man mit dem Joystick nach unten öffnen kann. Bevor man aber soweit kommt, wird man erstmal von den gegnerischen Agenten durch sämtliche Stockwerke gejagt. Das Aufspringen auf den Fahrstuhl erfolgt durch den Joystick nach oben rechts oder nach oben links, kann aber verdammt leicht daneben gehen. Auch die Kugeln aus den Pistolen der Gegner sind dem Fortkommen des Felix Hoover nicht gerade zuträglich. Zu seiner Rettung kann er sich aber mit Hilfe des Joysticks hin- und herbewegen, springen und selbst schießen (Druck auf den Feuerknopf). Wenn man irgendwann soweit ist, daß man hinter den Türen Dokumente und Aktenmappen eingesackt hat, hat man unter Umständen schon so viele Punkte gesammelt (die gibt es nämlich für jede geöffnete Tür, jeden toten Gegenagenten und jedes Dokument), daß man ein Leben geschenkt bekommt. Das passiert alle 20.000 Punkte, ist also denkbar schwer. Wer es schafft, den Schlüssel zu finden, bekommt nochmal einen Bonus. Aber nach dem Grundsatz „Agenten leben gefährlich" muß man schon ganz schön geschickt sein, um bis dahin zu überleben. Im Vordergrund der Handlung stehen die Mechanismen eines durch Zusatzelemente aufgepeppten Ballerspiels mit Punktesammeln: Der Schnellste überlebt. Dementsprechend auch der Sound, der außer der Titelmusik nur aus Schußgeräuschen besteht.
Dennoch ein unterhaltsames Spiel. Für 10 Mark kann man bei **SPECIAL AGENT** wirklich nicht meckern.

Astrid Ruuben

Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	10

KATZEN-LEBEN

Programm On the tiles **System** C 64/128 **Hersteller** Firebird **Bezugsquelle** ? **Preis** ?
Ein Spiel für Katzenfans ist **ON THE TILES** aus dem Hause Firebird. Held der Geschichte ist eine Katze, die sich durch ihr gefährliches Katzenleben schlagen muß. Deshalb muß sie möglichst gemein sein. Sie hat neun Leben, die sie ganz schnell verlieren kann, wenn sie nicht aufpaßt. Die ansprechende Grafik zeigt eine Straße mit einer Häuserzeile, Telefonzellen, Mülltonnen. Mit dem Joystick kann die Katze auf Mauern und Fensterbänke springen, schnell und langsam laufen. Um ihr Territorium unter Kontrolle zu halten, muß die Katze alle Fischknochen fressen, die sie finden kann. Allerdings hat sie Feinde, die ihr ständig auf den Fersen sind: Igel und Katzenfalken. Letztere kosten sie bei der geringsten Berührung schon ein Katzenleben. Leider ist das Spiel so programmiert, daß es fast unmöglich ist, den mörderischen Vögeln zu entkommen. Man hat hauptsächlich damit zu tun, diesen Bestien zu entkommen. Der Beutezug um die Fischknochen kommt dabei gründlich zu kurz. Wahrscheinlich muß man sehr, sehr lange üben, bis man etwas erreicht und endlich ins nächste Territorium gelangen kann. Mir erschien die Katze in diesem Strategiespiel jedenfalls wehrloser als jede lebendige Katze. Auch die Option „Fressen" oder „Beißen" vermißt man hier. Es gibt nur die Möglichkeit, Mäuse und Fliegen zu fressen, und das passiert automatisch, indem die Katze darüberläuft. Wie gesagt, Üben bringt vielleicht etwas, denn von Idee und Grafik her ist das Spiel eigentlich vielversprechend.

Astrid Ruuben

Grafik	9
Spielablauf	7
Strategie	7
Spielwert	6
Preis/Leistung	7

Ballerei pur

Programm: Implosion, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 50 Mark (Disk.), ca. 30 Mark (Kass.), **Hersteller:** Cascade Games, England, **Bezugsquelle:** U.a. A-Z, Berlin; Joysoft, Köln; Titanic Supersoft, Wuppertal.
IMPLOSION heißt ein neues Spiel, mit dem uns **CASCADE GAMES** ein weiteres Ballerspiel im weiten Weltenraum beschert. Erfreulich an diesem Game ist, daß man auf die (ohnehin meist überflüssige, weil aus den Fingern gesogene) Hintergrundstory völlig verzichtet hat. Stattdessen hat man sich auf Hinweise zum Spiel selbst konzentriert, und diese sind denn auch unverzichtbar, wenn man auch nur annähernd begreifen will, worauf es bei diesem Game überhaupt ankommt.
Der Spieler steuert ein Raumschiff über ein karoförmiges Gitter, an dessen Eckpunkten sich Energiezellen befinden. Diese, wie auch die zahlreichen Aliens, gilt es zu zerstören, um dann mittels eines Scanners in die nächste Ebene zu gelangen. Irgendwie kann man auch unter das Gitter kommen, das heißt hinter ihm durchfliegen; doch darüber, wie man das anzustellen hat, gibt die mir ohnehin etwas fehlerhaft erscheinende Anleitung leider keinen Aufschluß. So heißt es hier beispielsweise, daß man „zum Vorwärtsbewegen den Feuerknopf ständig gedrückt halten" müsse; tatsächlich genügt es aber, den Joystick in die entsprechende Richtung zu drücken - mit „Fire" jedoch wird (wie üblich) geschossen, und nichts anderes. Auch den Hinweis, daß man „im Stillstand ständig Fire für Sturzflug oder Steigen" gedrückt halten soll, habe ich nicht bestätigt gefunden.
So flog ich denn bei meinem Test mit meinem Raumschiff recht ahnungslos in der Gegend herum und ließ mich ein ums andere Mal von den Aliens abschießen. Dies und die Tatsache, daß meine Augen mir das etwas ruckelige Scrolling und vor allem die durch das Gittergewirr hervorgerufene Belastung rasch übelnahmen, ließ mich das Programm nach kurzer Zeit abbrechen. Wer IMPLOSION nicht kennt, hat sicher nichts versäumt.

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	4
Motivation	?
Preis/Leistung	3

Nagetiere rüsten zum Kampf...

Programm: Ninja Hamster, **System:** Spectrum 48K, Spectrum 128K, **Preis:** ca. 28 DM, **Hersteller:** CRL, London, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

„Alles ist erlaubt und alles ist möglich“ scheint wohl der Wahlspruch der Softwarehersteller zu sein. Aus diesem Blickwinkel muß man wohl auch **NINJA HAMSTER** sehen, ein neues Produkt von **CRL.** Der Titel deutet schon an, um was es geht: Asiatischer Kampfsport ist angesagt. Um aber nicht zu deutlich zu machen, daß es sich um x-te Auflage von *Exploding Fist* oder ähnlichem handelt, hat man das Game ganz einfach in das Reich der Tiere (oder der Fabel?) verlegt. Unser trittkräftiger Held ist nämlich ein Nagetier, genauer: Ein Hamster. Im Gegensatz zu den süßen Haustierchern, die wir so kennen, haut dieser Hamster aber mächtig auf den Putz, denn nach einer langen Reise muß er feststellen, daß sein Dorf überfallen wurde (oh graus!). Also tritt er nun todesmutig gegen die acht Banditen an, die vom „Lizard of Death“ angeführt werden. Der erste Gegner ist dann auch kein Japaner mit schwarzem Gürtel sondern ein Känguruh mit Boxhandschuhen. Insgesamt vier mal muß das Beuteltier umgenietet werden, erst dann geht's in die nächste Runde. Außerdem hat jeder Kampfteilnehmer 5 Kraftpunkte, die erst mal niedergemacht werden müssen, bevor ein Teilnehmer den Boden küßt. Die Techniken sind altbekannt und brauchen deshalb nicht näher beschrieben zu werden. Gut gelungen ist aber vor allem die Animation, denn die Sprites sind groß, sehen gut aus und werden mit ausreichender Schnelligkeit animiert. Auch sonst ist die Grafik entsprechend dem Background sehr witzig. Ein angebissener Apfel zeigt z.B. an, wie oft der man selbst oder der Gegner schon auf der Matte lag. Wie so oft, so ist auch bei diesem Spectrum-Game der Sound leider sehr mager, aber immerhin gibt es noch ein paar Trittgeräusche, die das Game gut untermalen.

CRL hätte ich mal wieder ein echtes Hammerprogramm gegönnt, denn die Firma hat früher schon einige Klassiker wie *Tau Ceti* und andere produziert. Eigentlich wäre NINJA HAMSTER dafür geeignet, aber die Spielidee ist schon so ausgelutscht, daß diese weitere Variante nun wirklich nicht mehr nötig gewesen wäre. Schade CRL, laßt Euch mal was Neues einfallen! *philipp*

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Blubber, blubber...

Programm: Bubble Bobble, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, Atari ST, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 40 DM (C-64 Disk.), ca. 50 DM (Schneider Disk.), ca. 70 DM (Atari ST Disk.), **Hersteller:** Firebird, London, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln, A-Z, Berlin.

Und da ist sie nun endlich, die lang angekündigte Umsetzung des Blasen-Epos **BUBBLE BOBBLE. TAITO** hatte mit diesem Game wirklich einen absoluten Knüller in den Spielhallen, und ich war recht gespannt, wieviel Spielwitz bei den Umsetzungen für die einzelnen Rechner noch übrigbleiben würde. Spielhallenkonvertierungen liegen im Moment sowieso stark im Trend (siehe *Imagine*), und so hat es diesmal **FIREBIRD** geschafft, die Lizenzen für BUBBLE BOBBLE zu bekommen. Für all die unter Euch, die das Game von der Spielhalle her noch nicht kennen, hier eine kurze Beschreibung: Jedes der insgesamt 100 Level muß von allen kleinen Monstern „gesäubert“ werden. Dazu steuert man einen kleinen Drachen, der Blasen „abfeuern“ kann. Trifft die Blase ein Monster, so wird dieses davon eingehüllt und kann mit einem Sprung auf die Blase vernichtet werden. Als Belohnung gibt's dann noch ein Bonus-Symbol in Form einer Frucht, das man aufsammeln sollte. Eigentlich wäre soweit alles zu diesem Spiel gesagt, wenn nicht..., ja, wenn es nicht noch ein paar kleine Extras gäbe. So kann der kleine Drache noch ein paar nützliche Symbole ausammeln, wie z.B. einen Schuh, der ihn schneller macht oder ein Bonbon, das ihm mehr Feuerkraft verleiht. Besonders gut für's Punktekonto ist die Flasche, denn dann erhält man eine Bonusrunde, in der dann alle freien Teile der Spielfläche mit Früchten zugedeckt werden. Schafft man es, alle aufzusammeln, so gibt's noch dicke Extra-Punkte. Auch ist es sehr zu empfehlen, erst einige Gegner einzuhüllen und sie dann mit einem Sprung außer Gefecht zu setzen, denn mit dieser Methode erhöht sich der Score beträchtlich. Außerdem sind ab und zu ein paar Buchstaben in Blasen eingehüllt. Sammelt man diese und erhält das Wort „Extend“, so bekommt man ein weiteres Leben geschenkt. Jedes Level hat seine eigenen Schwierigkeiten, so daß man manchmal erst nach mehreren Versuchen weiß, wie man die Runde am besten angeht. Hinzu kommt, daß unser Held immer nur nach oben springen kann (und das auch durch die Plattformen hindurch) und nur durch fallen wieder herunterkommen kann. Man kann die Blasen übrigens nicht nur zerstören, sondern auf ihnen herumspringen. Dabei muß der Joystick nach oben gedrückt werden, denn sonst ist die Blase futsch. Bis zu diesem Punkt entsprechen alle Features auch dem Spielhallen-Original. Lediglich zwei Punkte ließen sich nicht nachprüfen (und wurden auch nicht in der Anleitung erwähnt): Schafft man nämlich mit seinem ersten Leben 20 Runden oder ein vielfaches davon, so kommt man beim Original in die „Secret round“, bei der jede Menge Punkte gesammelt werden können. Kommt man mit dem ersten Leben gar in die 50. Runde, so geht's fix mit der 70. weiter. Schreibt uns, wenn Ihr mal soweit kommt!

BUBBLE BOBBLE ist ein sehr unterhaltsames Spielchen, denn es bietet trotz (oder gerade wegen?) seiner simplen (aber originellen) Idee viel Abwechslung. Gerade die vielen kleinen Feinheiten des Games machen das Spielen wirklich zur Lust - und das vor allen Dingen beim Spielhallenoriginal. Leider Gottes hat das Game nämlich bei der Umsetzung einiges abspecken müssen. Am besten hat mir die C-64-Fassung gefallen, denn hier stimmt die Grafik und der Sound; beides kommt der Vorlage sehr nahe. Anmerken muß man allerdings, daß auch das Automaten-Original keine aufwendigen Hintergrundgrafiken besaß, allzuviel darf man also nicht erwarten. Leider ist die Animation etwas zu langsam geraten, denn die Aktionen sind teilweise so lahm, daß der Spaß etwas verloren geht. Beim Spectrum stimmt die Geschwindigkeit, der Rest scheint mir allerdings stark zusammengeschustert zu sein. Die Grafik ist lieblos, die Animation zuweilen recht „sprunghaft“ und der Sound nur beim 128K-Specci erträglich. Am meisten verspreche ich mir von der Atari ST-Version, denn bei diesem Rechner dürfte man eigentlich keinen Unterschied mehr zum Original merken - wenn die Programmierer ordentlich gearbeitet haben. ASM wird auf alle Fälle die ST-Fassung noch einmal anmerken! *philipp*

(C-64)	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	8

(Spectrum)	
Grafik	6
Sound (128K)	8
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	7

c16chris

Die feine englische Art

Programm How to be a complete Bastard **System** C64, Spectrum, Schneider, **Hersteller** Virgin Games **Bezugsquelle** Glass House Games, Felberg; T.S. Datensysteme, Nürnberg; Kaufhäuser, **Preis** ca. 32 Mark.
Das möchte jeder mal machen: Sich absolut mies benehmen.

Am besten eignet sich dazu eine Party mit vielen Leuten. In dem Spiel **HOW TO BE A COMPLETE BASTARD** ist möglichst schlechtes Benehmen das oberste Ziel. Das Spiel ist nach dem spektakulären Bestseller von Adrian Edmondson (Bastard), genannt Ade, entstanden. In Großbritannien hat es wirklich Furore gemacht. Edmondsons witzige Ideen kennen kein Tabu, da wird kein Thema ausgelassen, da bleibt kein Auge trocken. Sein Ideenreichtum erstreckt sich vom platten Witz bis zur böse makabren Satire, die teilweise schon ein wenig geschmacklos ist. Das kommt auf's Gemüt an. Wenn so ein spritziger Geist einen solchen Reißer produzieren kann, warum soll man das ganze nicht auch in ein Computerspiel zum Thema „schlechtes Benehmen" umwandeln können? Nun, Virgin hat's geschafft. Entstanden ist ein Spiel, das sogar auf drei Systemen gespielt werden kann (so haben alle was davon). Zum Spielen benutzt man entweder den Joystick oder das Keyboard.
Auf dem Bildschirm erscheint das Wohnzimmer, in dem sich die meisten der Gäste aufhalten. Sie plaudern und gehen im Raum umher. Die Grafik ist zwar nicht gerade umwerfend, aber ausreichend. Das Besondere ist die untere Ebene, auf der ebenfalls das Wohnzimmer zu sehen ist, allerdings aus einem anderen Winkel.
Mit den Tasten 1 für die obere und 2 für die untere Ebene können wir den Blickwinkel verändern. Man gewöhnt sich bald daran, denn auf diese Weise ist der Raum mit seinen verschiedenen Möbelstücken viel übersichtlicher, und der Bastard weiß genau, woran er seine schlechten Manieren noch auslassen kann. Mit Hilfe des Joysticks bzw. Keyboards kann er sich nach links, rechts, vorn und hinten bewegen. Mit diesen Funktionen sowie FIRE und Space können alle bastardmäßigen Handlungen ausgeführt werden. Wenn der Bastard z.B. direkt vor dem Schirmständer steht (immer dem Gegenstand mit dem Gesicht zugewandt), hält man den Joystick weiter in die entsprechende Richtung und drückt dann auf FIRE. In der unteren Ebene erscheint ein Menü, das besagt, das dort Schirme stehen und gleichzeitig Möglichkeiten gibt, etwas damit anzufangen. Zur Auswahl stehen u.a. SMASH, TAKE oder THROW. Also THROW. Das Ergebnis ist, daß der Schirm in der Wand steckt. Als ich zum Sofa komme, wird mir plötzlich im Menü vorgeschlagen, es zu durchsuchen. Es stehen tausend Leute drumherum, aber um so besser, da fällt man wenigstens so richtig unangenehm auf. Was verbirgt sich im Sofa? Ein Videorecorder! Kann man brauchen, den läßt der Bastard selbstverständlich mitge-

Die glorreichen Drei

Programm: Centurions, **System:** Schneider, C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Ariolasoft/Reaktör, **Bezugsquelle:** u.a. Fachhandel, Kaufhäuser.

Der Name dieses Spiels ist eigentlich leicht mißverständlich, denn **CENTURIONS** kommt aus dem Lateinischen und heißt schlicht und einfach „Hundertschaft". Daß man bei diesem Game von **ARIOLASOFT/REAKTÖR** nun keine Hundertschaft über den Bildschirm steuert, sondern nur drei schußfreudige Helden mit dem Joystick dirigiert, sollte dem Hersteller aber auch nicht zu stark angekreidet werden, denn es ist doch niemand perfekt, gelle?

Aber nun zur ersten, weltbewegenden Frage: Worum geht's bei CENTURIONS? Nun, ein böser Doktor, dem der passende Nachname „Terror" in die Wiege gelegt wurde, will die Erde vernichten (gähn...) und hat deshalb vor, mit einer Armee von Monstern supergefährliches Nervengas aus einem Sicherheitskomplex zu klauen. Die einzigen Typen, die dies verhindern können, sind die drei Centurions, eine poppigmoderne Ausgabe der allseits beliebten Drei Musketiere. Statt mit dem Degen sind unsere Helden natürlich mit schicken Blastern bewaffnet, die sie nicht gegen den Kardinal Richelieu sondern gegen die Monster einsetzen (wie sich doch die Zeiten ändern...). An diesen bis jetzt doch sehr konventionellen Ballereintopf müssen natürlich noch ein paar Gewürze, denn welcher Idiot würde sich sonst so ein langweiliges Game kaufen? Als erstes nehme man ein paar verschlossene Türen, die aber erst mit den dazugehörigen Schlüsseln ihren vollen Geschmack entfalten. Dann noch ein Schuß Exotik in Form einiger kleiner Inseln (Mit den Namen Erde, See und Luft), die jeweils nur von dem entsprechenden Centurion (die natürlich auch Erde, See und Luft heißen) betreten werden können, und schon haben wir ein recht schmackhaftes Game, an dem sich kein Rechner so schnell den Magen verderben dürfte. Der Gag mit den Inseln erklärt sich dadurch, daß auf ihnen die Schlüssel vor sich hinrosten. Hat man den richtigen Schlüssel gefunden, so kann man in den Sicherheitskomplex gelangen, um damit einen kleinen Besuch bei Doktor Terror zu machen. Mit Hilfe einer „Menüinsel" kann man zwischen den einzelnen Charakteren wechseln, praktischer ist natürlich ein Spiel zu zweit. Ziemlich dämlich ist allerdings die Punktewertung, denn schon die Berührung einer Mauer, die der jeweilige Charakter nicht überwinden kann, führt zum Verlust von Punkten. Dieses kleine Manko läßt sich aber noch verkraften, denn das Programm hat noch eine kleine Besonderheit, die ziemlich interessant ist: Möchte man nämlich lieber einfach nur umherballern, so kann man einen reinen Shoot-em-up-Modus anwählen, in dem die Agressionen mal so richtig schön rausgelassen werden können.
So, das wäre alles zum Game, bleibt noch das Outfit. Die Perspektive läßt den Spieler von oben auf die Szenerie schauen, wobei der Bildschirm recht

Durchschnitt

Programm: Traxxion, **System** C-64 (getestet), Schneider, Spectrum, **Preis:** C-64/Schneider ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca 27 Mark, **Hersteller:** CRL, England, **Bezugsquelle:** Fachhandel.
TRAXXION heißt **CRL's** neuestes Spiel, das beim Erscheinen dieser Ausgabe wahrscheinlich noch nicht einmal auf dem Markt sein wird. Ich habe mir das Programm, von dem uns CRL eine Vorabversion zukommen ließ, auf dem Commodore angesehen.
TRAXXION ist nicht nur der Titel des Spiels, sondern auch der Name einer Weltraumstation, die, von einem Meteor getroffen, in kurzer Zeit völlig zu zerbersten droht. Sie steuern eine Art Panzer und versuchen nun verzweifelt, sich Ihren Weg zu dem Ausgang der Basis zu bahnen, von wo aus Sie entkommen können. Dabei stellen sich Ihnen außer Kontrolle geratene Roboter und andere Hindernisse in den Weg, die Sie, wenn Sie Ihr Leben retten wollen, natürlich beseitigen müssen. Ausgerüstet ist Ihr Gefährt mit einer schwenkbaren Kanone, die Sie mittels Joystick steuern. Tückisch ist die Steuerung des Panzers selbst. Er gleitet nämlich auf schienenähnlichen Wegen entlang, von denen Sie nicht herunterkommen. So können Sie also lediglich Ihre Richtung um 180 Grad ändern, was durch Druck der Taste F7 geschieht.
Geschossen wird natürlich mit dem Feuerknopf, und dazu haben Sie bei Traxxion auch ausreichend Gelegenheit. Die Unübersichtlichkeit des Geländes erschwert die Aufgabe ungemein. Hinzu kommen die oft zu plötzlich auftauchenden Gegner und Hindernisse, wie Sackgassen und „Prellböcke", denen auszuweichen natürlich nicht einfach ist.
TRAXXION ist ein Spiel, das meiner Ansicht nach nichts auf-

hen (vielleicht ein bißchen weniger auffällig). Ein solch sperriges Gerät kann er auch vorläufig draußen in der Mülltonne deponieren. Auf jeden Fall müssen die Gäste beleidigt werden: Dazu gehe ich auf jemanden zu, bis ich genau auf gleicher Höhe mit ihm oder ihr stehe und rempele ihn möglichst unsanft an. So erfahre ich den Namen der Person und - versteht sich - wie ich sie beleidigen kann. Das Auftreten des Bastards wird im übrigen sehr stark von seinen Eß- und Trinkgewohnheiten während der Party beeinflußt. In der Küche steht ein Kühlschrank mit einem geradezu unerschöpflichen Vorrat an Schnaps. Auf dem Drunkometer und dem Weeometer kann man seinen Grad an Besoffenheit ablesen. Sogar das Bild fängt an zu torkeln. Ziel des Bastards ist es, möglichst alle Gäste mit der Zeit wegzuekeln. In höchstem Maß „erfolgversprechend" ist hierbei das Ausdünsten unangenehmer Körpergerüche: In erster Linie sollte er deshalb alle an gewissen Vorgängen seiner Verdauung teilhaben lassen. Ja, so ein Spiel ist das! Da darf man nicht zimperlich sein! Denn solche extrem bastardartigen Schnitzer lassen die Buchstaben von COMPLETE BASTARD dauernd aufleuchten, die zum Schluß eigentlich alle aufleuchten sollen.
Wer sich nur harmlos danebenbenimmt, schafft das natürlich nicht. Nun noch ein paar Tips: Wenn sich der Bastard so viel Fusel hinter die Binde gegossen hat, daß er sich kaum noch auf den Beinen halten kann, sollte er sich schnell einige Tassen schwarzen Kaffee einflößen. Andernfalls könnte er leicht den Überblick über das muntere Partytreiben seiner vornehmen Gäste verlieren. Es ist auch nicht ausgeschlossen, daß er von ihnen für einige Zeit eingesperrt wird. Es empfiehlt sich auch, die guten Klamotten der Gäste zu bekleckern, denn das wird sie zum Verlassen der Party zwingen. Außerdem ist es von großem Nutzen für das Auffinden der verschiedenen Gegenstände, sich eine genaue Karte der vielen Räume zu machen. Je mehr Gegenstände man findet, desto mehr Möglichkeiten gibt es, etwas damit anzustellen, was die Punktzahl für schlechtes Benehmen steigen läßt.

Alles in allem ein ungewöhnliches, andersartiges, rotzfreches Spiel für jeden, der mit seinem Benehmen einmal ungestraft jeden vor den Kopf stoßen will.

Astrid Ruuben

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Spielwert	9
Preis/Leistung	8

sauber in alle Richtungen scrollt. Die Grafik ist zwar nicht gerade üppig, beleidigt das verwöhnte Spieler-Auge aber auch nicht. Beim Schneider fiel mir die etwas schleppende Animation auf, aber auch dies kann nicht zu erheblichen Punktverlusten beitragen. Bleibt noch der Sound, denn der ist ein bissel vernachlässigt worden, aber wozu gibt's schließlich Hi-Fi-Anlagen. CENTURIONS ist somit ein recht interessantes Spiel, denn es fordert eine ganze Menge Geschick und ein bißchen strategisches Können. Langeweile dürfte somit nur im Baller-Modus aufkommen, denn ansonsten ist das Game sauber und gut produziert worden. CENTURIONS ist zwar kein Hammer, aber guter Software-Durchschnitt. *philipp*

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

weist, was man nicht schon bei vielen anderen Spielen gesehen hat. Seine Grafik ist relativ bescheiden, was auch für den Sound gilt. Um es kurz zu machen: Wer TRAXXION nicht besitzt, wird sicher nichts versäumen.

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Ruckel, Ruckel, Bäng, Bäng

Programm: Plasmatron, **System:** C-64, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** CRL, England, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

Das sieht ja gut aus, war das erste, was mir einfiel, als ich die Screenshots von **PLASMATRON** auf der Verpackung der Kassette gesehen habe. Gespannt wartete ich auf das Ende der Ladezeit und nahm den Joystick in die Hand. Was dann folgte, übertraf alle meine Erwartungen - es war wesentlich schlimmer als ich je erwartet hatte.

Aber- fangen wir in chronologischer Reihenfolge an. Im Titelbild gibt's diverse statistische Daten zu sehen, wie z.B. Highscore-Liste, Highscore und der letzte eigene Score. Das Titelbild ist auch gleichzeitig Schlußbild, wenn's das Raumschiff mal wieder zerlegt hat. Dann höre ich ein paar Töne - und tatsächlich, es kommen noch mehr Töne. Als Melodie kann man das Ganze aber wohl kaum bezeichnen. Weiß der Kuckuck, was den Soundprogrammierer zu einem derartigen Werk inspiriert hat. Soll diese Aneinanderreihung schiefer Töne etwa ein klassisches Stück sein? Wohl weniger! Aber was dann?
Ich überlasse Ihnen das Urteil über das „Musikstück", sollten Sie sich das Game schon zugelegt haben. Dann geht es mit einem Druck auf den Feuerknopf los. Der Spielablauf ist klar: Ballern was das Zeugs hält. Auf die Vorgeschichte kann man getrost verzichten.
Das Raumschiff startet aus einer Art Tunnel und fliegt auf der Planetenoberfläche den Gegnern entgegen. Jetzt sehe ich, warum die Screenshots so gut sind. Der Hintergrund, besonders am oberen Rand, scrollt dermaßen ruckelig, so daß es ein leichtes ist, ein gutes Standbild zu erstellen. In manchen (den späteren) Sequenzen kann man zum Scrolling regelrecht mitklatschen. Da kommt Freude auf! Doch damit die Augen des Spielers auch was von dem **CRL**-Spielchen haben, wurde das Ganze noch mit Ruckel-zuckel-flimmer-Sprites gespickt. Und dafür soll man dann soviel Geld hinblättern.
Für 10 DM wäre das Spiel o.k., alles andere ist Wucher.

Fazit: Der Augenarzt wird begeistert sein! Der Hörgeräteakustiker auch! *Martina Strack*

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	6
Motivation	2
Preis/Leistung	5

„Umgekehrtes Boulder Dash"

Programm: Solomon's Key, **System:** CBM 64/128, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** U.S.Gold, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.
„Entschlüsseln Sie die spannenden Geheimnisse von **SOLOMON'S KEY**" heißt es auf dem Cover der Programmdiskette. Im finsteren Mittelalter gilt es, den sagenumwobenen Schatz des Königs Salomon zu finden. Auf dem Bildschirm erwartet uns eine einigermaßen ansprechende Grafik. Der Schatzsucher, ein kleines grünes Männchen, sitzt unten, umringt von Felsblöcken. Er bahnt sich den Weg mit dem Joystick: Durch Drücken des Feuerknopfs schießt er sich den Weg frei, kann aber auch auf die gleiche Weise Felsblöcke neben sich zaubern, die er als Treppe auf dem Weg zum begehrten Schatz benutzt. Das Männchen dreht und wendet sich, je nachdem wie man den Joystick bewegt. Aber aufpassen: Außer kleinen Wesen, die sein Leben verlängern, lodern gefährliche Flammen, an denen man sich tödlich verbrennen, die man aber mit dem Feuerknopf ausschießen kann. Dann sind die Hindernisse immer schwerer zu überwinden. Bevor man entscheidende Fortschritte machen kann, muß man das kleine Männchen tausend Tode sterben lassen, weil ein Gespenst mit einem riesigen Schlüssel unter dem Arm über dem ganzen Felshaufen hin- und herfliegt. Da muß man flott sein, sonst stößt man tödlich mit ihm zusammen, oder es mäht der Spielfigur knallhart die Rübe ab. Wenn man Ausdauer hat, gelingt es irgendwann sogar, das Vieh zu töten. Die Geduld, bis dahin auszuharren, verliert man zum Glück nicht so schnell, denn das Männchen ist wirklich sehr agil. Es ist so leicht zu bewegen, daß man in nullkommanichts wieder oben angelangt ist. Nach dem ersten Raum folgen noch weitere, und dabei steigt natürlich der Schwierigkeitsgrad. Auf manchen Bildern tauchen sogar Botschaften auf, die uns Rätsel aufgeben. Sie sind aber leicht zu lösen und bringen uns dem Ziel näher. Das Spiel kann zu zweit gespielt werden, wobei sich in einer Liste die Punkte der Spieler festhalten lassen. Im großen und ganzen ist Solomon's Key eher ein etwas stupides Spiel, eine Tatsache, die auch durch die leichte Handhabung und das märchenhafte Drumherum nicht ausgeglichen werden kann. Möglicherweise ist diese Unbedarftheit der Grund für die Hersteller, außer drei einleitenden Sätzen erst gar keine großartige Anleitung mitzuliefern. Das wäre tatsächlich ein bißchen übertrieben. Ein Actionspielchen simpelster Art, mit einem Hauch von Adventure versehen, der immerhin den Unterhaltungswert des Spiels steigert. Wirklich hervorragend ist der Sound, der aber die ohnehin bestehende Kluft zwischen Anspruch und Leistung nur vergrößert. *Astrid Ruuben*

Grafik:	8
Sound:	11
Spielablauf:	8
Motivation:	7
Preis/Leistung:	6

„Verstümmeltes Psycho Soldier"

Programm: Athena, **System:** Spectrum (getestet), C-64, Schneider, **Preis:** ca. 30 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Imagine, England, **Bezugsquelle:** u.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg; Joysoft, Köln.

Die Titel von diversen Spielen gehen manchmal seltsame Wege. Da flatterte mir doch ein neues Coin-op-Game mit dem Namen **ATHENA** auf den Tisch, aber es dauerte Stunden, bis ich endlich herausfand, was sich **IMAGINE** da als Vorlage herausgesucht hat. Der Spielhallenautomat hat zum einen einen ganz anderen Namen, nämlich **Psycho Soldier,** zum anderen unterscheidet sich die Heimcomputer-Version erheblich vom Original. Wieso ist ATHENA dann eigentlich noch ein Coin-op? Die wesentliche Gemeinsamkeit zwischen Original und dem Software-Abklatsch dürfte wohl nur die Spielfigur sein, denn die ist in beiden Fällen eine Frau. Alles andere aber wurde nur in ziemlich veränderter Form vom Original übernommen. Nun tun die Veränderungen dem Game gar nicht schlecht, denn es ist ein wirklich nettes Jump-and-run Spiel. So muß sich unser muskelbepacktes Mädel einer ganzen Menge seltsamer Feinde erwehren, als da wären herumtanzende Flammen, aggressive Schildkröten, häßliche Steinzeitmenschen und gruselige Kapuzen-Gespenster. Jede Berührung mit einem Feind kostet Lebenssaft, so daß man ständig im Einsatz sein muß, will man ins nächste Level kommen. Haut man einen Gegner um, so kann unter Umständen noch eine Keule oder eine andere Waffe aufgenommen werden. Außerdem ist es möglich, verschiedene Gegenstände aufzunehmen, die teilweise zum Eintritt ins nächste Level gebraucht werden. Um das ganze Zeug zu finden, muß man schon einmal ein paar Felsbrocken zerschlagen, aber unsere Heldin schafft das mit links (Chauvis sollten sich bei soviel Kraft besser raushalten...). Technisch kann man an dem Game eigentlich nichts aussetzen, denn die Animation ist äußerst schnell, die Spielfiguren sehen witzig aus und die Hintergrundgrafiken sind sehr gut. Alle Bäume, Steine, Lianen odere andere Beigaben zeigen viel Liebe zum Detail, so daß es wirklich Spaß macht, die Umgebung zu erkunden. Hinzu kommt, daß sich auf der Spectrum-Kassette noch eine Version für den 128K-Spectrum befindet, bei der das lästige Nachladen der einzelnen Level entfällt und noch ein recht ordentlicher Sound untergebracht wurde. ATHENA wäre somit ein gutes Spiel, wenn nicht, ja wenn es nicht viel zu schwer wäre. Viel zu oft rasen die Gegner nämlich in einem Affentempo und in großer Anzahl auf das arme Mädchen zu, so daß man keine Chance hat, rechtzeitig zu reagieren. Schon nach kurzer Zeit stellte sich deshalb bei mir ziemlich großer Frust ein, denn ich kam einfach nicht voran. Klar, daß ein solches Manko den Spielwert erheblich mindert. Leider lag die C-64-Fassung nicht vor, so daß nur zu hoffen bleibt, daß diese etwas spielbarer ist. Denn dann wäre ATHENA ein Superspiel. Den Spectrum-Fans kann ich aber leider nur den *Psycho Soldier* empfehlen, sorry. *philipp*

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	7

Tracker II befindet sich auf dem Weg zur Erde. Nach der fünfjährigen Expedition freut sich die Besatzung auf den Mutterplaneten. Die Meteorstürme bieten ein farbenprächtiges Schauspiel . . .
Doch plötzlich gerät das Raumschiff außer Kontrolle. Schneller und schneller rast es auf ein unbestimmtes Etwas zu. Da – eine Öffnung tut sich auf. Die Crew ist wie gelähmt, Es ist . . .

THE TUBE

DER TUNNEL, DER INS NICHTS FÜHRT

- Ein aufregendes „shoot 'em-up"-Spiel.
- Superbe Graphik auf über 200 screens.
- Für Nerven aus Stahl.

ariolasoft
Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

QUICKSILVA

Merkwürdig, merkwürdig...

Programm: Mystery of the Nile, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, MSX, **Preis:** ca. 30 DM(Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Firebird, London, **Bezugsquelle:** u.a. A - Z, Berlin.
Endlich gibt es mal ein **FIREBIRD**-Spiel, das nicht zum Kreis der Low Budget Spiele gehört. Deshalb dürfte man eigentlich auch eine etwas gehobenere Qualität erwarten. Bei **MYSTERY OF THE NILE** wurde diese Erwartung allerdings nur zum Teil erfüllt. Dabei ist die Story eigentlich noch recht simpel und logisch. Einige arabische Gangster haben das Juwel von Luxor gestohlen und wollen es zum fanatischen Sammler Baron von Bloefeldt schaffen. Doch ein Professor namens Nevada Smith hat dies gerade noch rechtzeitig gemerkt. Nun will er mit seinen Freunden Al-Hasan und Janet Dwight das Juwel im Lande halten. Soweit, so gut, denn alles andere müssen Sie besorgen. Das Game selbst besteht dann aus einigen Screens, in denen verschiedene Gegner abgemurkst werden müssen. Der Beipackzettel des Programms hat aber leider den Informationsgehalt einer Boulevard-Zeitung, denn es war einfach nicht zu erfahren, wie man jeweils in den nächsten Screen kommt (merkwürdig, merkwürdig...). Nach einer halben Stunde nervtötender Probiererei hatte ich das Meisterstück dann endlich vollbracht: Erst wenn man eine bestimmte Anzahl von Feinden abgemurkst hat, darf man nach rechts ins nächste Bild laufen. Die Häufchen, die aussehen wie Hundesch..., sollte man dabei unbedingt mitnehmen, denn sie geben Munition für die Waffen (aber seid sparsam!), ohne die man keine Chance hat. Die Araber-Sprites sind nämlich ganz schön link, denn nur mit viel Mühe konnte ich schließlich das zweite und dann das dritte Bild erobern. Dann steuert man übrigens den Araber Al-Hasan, der noch über frische vier Leben verfügt. Sollte man alle drei Spielfiguren in einer Screen haben, so kann man auch mit den Tasten eins bis drei zwischen den Charakteren wählen. Die Steuerung ist soweit O.K., nur bei den Sprüngen und den Ausweichmöglichkeiten bei gegnerischen Feuersalven ist das Ganze zu langsam. Überhaupt sehen die Sprites aus, als habe man Sie direkt vom Spectrum übernommen. Sie sind klein und durchsichtig (vielleicht wegen einer Tarnkappe...?), aber ganz nett animiert. Die glücklichen Besitzer eines Spectrum **und** C-64 sollten die Versionen mal vergleichen. Der Rest der Grafik geht in Ordnung, sieht aber auch stark nach Spectrum aus. Nur der Sound ist beim Commodore wirklich besser. Schicke arabische Klänge erfreuen das europäische Hacker-Ohr und passen gut zum Game.
Alles in allem ist MYSTERY OF THE NILE ein mittelmäßiges Action-Spiel, denn es ist einfach zu schwierig (Zum Weiterkommen braucht man wirklich Glück), obwohl sich wirklich nicht allzuviel tut und die Animation recht langsam ist. Vielleicht sollten die Macher von MYSTERY OF THE NILE mal überlegen, ob man das Game vielleicht doch als Low Budget Produkt herausbringen sollte, denn für 10 Mark würde man dann durchaus ein gutes Programm erwerben.

philipp

Grafik	**9**
Sound	**9**
Spielablauf	**6**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**7**

Gut und Böse – wer gewinnt?

Programm: Mask **System:** Schneider, Spectrum, **Preis:** Ca. 35 Mark (Schneid.-Kass.), Spectrum ca. 30 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics Software, **Bezugsquelle** Fachhandel.
Das neue Action-Spiel von **GREMLIN** erfordert schon einige Geschicklichkeit. Hier wird der klassische Kampf zwischen den Guten und den Bösen dargestellt. Wir gehören natürlich zu den Guten, den Truppen von **MASK**, die die Venom bzw. ihren Oberbösewicht Mayhem bekämpfen müssen, damit er nicht die Herrschaft über die Welt erlangt. Aber der Weg bis zum Sieg unserer Agenten ist weit und gefährlich. Besonders da erst mal einige der Agenten befreit werden müssen. Auf dem Bildschirm taucht zuerst die Landschaft der Findlingshügel auf, genau gesagt, handelt es sich um eine wüstenartige Gegend mit Kakteen, Felsen und Sand. Hier liegen bunt verteilt Scanner, Schlüssel, Masken, Werkzeuge und Bomben herum. Um die Scanner zu aktivieren, muß man acht Schlüsselfragmente aufsammeln und im Fenster richtig miteinander kombinieren. Wenn man einen Buchstaben gefunden hat, wird der Scanner aktiv. Er zeigt mir unten am Bildrand die Richtung, in die ich mit meinem Thunderhawk fahren muß, um ein Agentenversteck zu finden. Wenn ein mögliches Versteck auftaucht, fahre ich einfach hinein: Pech gehabt, nichts passiert. Aber irgendwann springt in so einem Versteck ein Agent auf, super, ich habe einen befreit. Und wenn wir den zweiten haben, lohnt es sich endlich, ihre Masken aufzusammeln. Dann zurück zum Startplatz, von wo aus es dann in die nächsthöhere Ebene, d.h. eine neue Landschaft geht. Insgesamt gibt es davon vier: Außer dem Findlingshügel die Vorgeschichte, die ferne Zukunft und schließlich die Venom-Basis. Der Schwierigkeitsgrad beim Befreien der zwei Agenten erhöht sich mit jeder neuen Landschaft. Ehrlich gesagt hat die erste Stufe bei mir schon so lange gedauert, daß ich fast aufgegeben hätte. Es gibt nämlich eine Masse von schießenden Bösewichten, die das Fortkommen und das Aufsammeln der Schlüsselteile und Bomben (die können wir außer der normalen Schußwaffe auch noch benutzen) ganz schön schwer machen. Die erste halbe Stunde sind wir erst mal gut am Ballern mit dem Joystick. Es kommt auch oft vor, daß unser Superheld in seinem Fahrzeug selbst hochgeht. Aber mit der Zeit bekommt man es in den Griff, sich gegen die von allen Seiten kommenden Kugeln zu wehren. Es versteht sich von selbst, daß die Feinde ihn gerade dann vermehrt unter Beschuß nehmen, wenn er etwas aufheben will. Die Grafik des Spiels ist ganz gut, vor allem in den höheren Ebenen, wenn man es mit bissigen Schildkröten, fließender Lava, Riesenspinnen und Schlangen zu tun hat. Hervorragend ist auf jeden Fall der Sound, der vom Könner Ben Daglish arrangiert worden ist.
Dieses Spiel kann man getrost empfehlen. Die Spielhandlung ist so umfangreich, daß sich der Ablauf hier nicht nur aufs Ballern reduziert.

A. Ruuben

Grafik	**9**
Sound	**11**
Spielablauf	**10**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**7**

Verflucht

Programm: Scary Monsters, **System:** C64, **Preis:** ca. 26 DM, **Hersteller** Firebird, **Bezugsquelle** u.a. Kaufhäuser
In diesem Adventure geht es um den Ex-Fußballer und Reklameläufer für Zahnpasta, Harry Johns. Er ist auf einer einsamen Insel gestrandet, auf der ihm nur der teuflische Dr. Graves und seine gespenstischen Kumpanen Gesellschaft leisten. Teuflisch deshalb, weil der Doktor aus dieser Insel ein Gefängnis für seine neusten grauenhaften Schöpfungen gemacht hat. Zudem wird die Insel ständig von den toten Vorfahren seiner Opfer heimgesucht, die Häuser und Schlösser dort bevölkern.
Am Anfang sieht man auf dem Bildschirm die gesamte Insel. Mit Hilfe des Joysticks betritt Johns ein schloßähnliches Gebäude, in dessen Räumen irgendwo seine Geliebte Conny gefangengehalten wird. Bevor er aber die arme Gekidnappte befreien kann, muß er es mit Geistern, Hexen, Draculas und Frankensteins aufnehmen.
Im Innern des Hauses befindet sich ein weitverzweigtes Treppenhaus. Alle Häuser der Insel sehen übrigens gleich aus, haben aber verschiedene Level, die man durch einen Sprung auf Treppen oder Draculastatuen erreichen kann. Wenn man mit dem Joystick Plasmaenergie abfeuert, kann man sich der überall herumwimmelnden Monster ganz gut erwehren. Fast ein bißchen zu leicht, denn sogar das Ektoplasmaspukkende Monster, das unsere Energie aussaugt, kann mit Leichtigkeit ungangen werden. Wenn man mit heruntergezogenem Joystick feuert, spricht unser Held einen fürchterlichen Fluch aus, und alle übernatürlichen Kräfte sind unwirksam. Die Flüche sollte man aber sparsam einsetzen, denn es stehen uns nur sechs zur Verfügung. Außerdem hat Johns drei Leben. Zwischendurch sollte man immer mal einen Blick auf die Karte werfen, auf der alle Schlösser mit Irrgärten und sonstigen Schikanen verzeichnet sind. Harry will doch endlich seine süße Conny finden. Die Auswahl an Verstecken ist jedoch so groß, daß das Interesse unseres Helden an seiner Conny bald nachlassen könnte, zumal es keine Möglichkeit gibt, das bisher Erreichte zu sichern. Das heißt, wenn etwas schiefgeht, fangen wir immer wieder von vorn an. Da kommt Langeweile auf! Schade für so ein interessantes Spiel!

Astrid Ruuben

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**8**

Comic-Stars als „Softies“

Im Blickpunkt

Haben Sie schon einmal etwas von BOMICO gehört? Nein? Nun, ich muß gestehen, daß auch ich mit diesem Namen - bis vor kurzer Zeit - nichts anzufangen gewußt hätte. Aber ASTERIX werden Sie natürlich kennen, ebenso wie LUCKY LUKE, und die eingefleischten Comic-Fans unter Ihnen werden sicher auch die Abenteuer des LEUTNANT BLUEBERRY genauestens verfolgt haben. Für all jene, die regelmäßig die neuesten Ausgaben der berühmten Comic-Bände verschlingen, lohnt es sich gewiß, sich den Namen BOMICO gut einzuprägen. Denn dieses junge Unternehmen macht es möglich, daß man zukünftig die Abenteuer dieser zu den bekanntesten und erfolgreichsten Bildgeschichten zählenden Comic-Figuren auch auf dem Homecomputer erleben kann.

Auf meine Frage, wie denn das junge Team um **BOMICO**-Chef Adi Boiko dazu gekommen sei, sich auf dem für die geamte Crew völlig neuen Gebiet, der Computer-Software, zu betätigen, teilte man mir mit, daß man den Markt schon seit einiger Zeit aufmerksam beobachtet habe und nun (nicht zuletzt aus privatem Interesse als „Gelegenheits-Computerfreaks“) zu dem Entschluß gekommen sei, den Sprung in das Neuland zu wagen. Nun, der erste Schritt ist getan, und mit den Exklusivrechten an **ASTERIX IM MORGENLAND, LUCKY LUKE - NYTROGLYCERIN** und **BLUEBERRY UND DAS GESPENST MIT DEN GOLDENEN KUGELN** scheint man einer erfolgreichen Zukunft entgegenzugehen. Ich habe mir Demos aller drei Spiele auf dem Atari ST angesehen, und ich war begeistert von dem, was die Programmierer des französischen Herstellers **COKTEL VISION** auf die Beine gestellt haben. Bisher allerdings, das muß einschränkend hinzugesagt werden, ist noch keines der Programme völlig fertiggestellt, so daß ich mir vom Spielablauf natürlich kein Bild machen konnte. Oft liegen ja Welten zwischen einzelnen Grafiken eines Programms und seiner Handlung, doch wenn das Geschehen im vorliegenden Fall auch nur annähernd an das herankommt, was jetzt schon grafisch geboten wird, so wird man sich auf drei wirklich exzellente Spiele „gefaßt machen müssen“. Doch betrachten wir uns die drei Games etwas näher!

Programm: Asterix im Morgenland, **System:** Atari 520/1040, C-64/128, Schneider CPC, IBM, **Preis:** Atari ST/IBM ca. 65 Mark, Commodore/Schneider ca. 45 Mark (jeweils nur auf Disk. erhältlich), **Hersteller:** Coktel Vision, Frankreich, **Bezugsquelle:** U.a. Bomico, Elbinger Str. 3, 6000 Frankfurt 90, Tel. (069) 706050; Fachhandel, Kaufhäuser.

In diesem Action-Adventure begleitet man Asterix und seine getreuen Freunde auf ihrer abenteuerlichen Reise durch Griechenland, Persien und schließlich nach Rom. In über vierzig Räumen haben die tapferen Streiter alle Hände voll zu, um die gefangene Prinzessin Rahazade aus ihrer mißlichen Lage zu befreien. Was Sie dabei an Grafiken bewundern können, können Sie zu einem kleinen Teil ja schon den abgedruckten Fotos entnehmen, was Sie aber wahrscheinlich noch nicht wissen, ist, daß das Spiel die „Versoftung“ des in diesen Tagen erst erschienenen allerneuesten „Asterix“-Bandes ist! Auch die in Zukunft erscheinenden neuesten Ausgaben sollen von COKTEL VISION jeweils „brandheiß versoftet“ werden. Man darf also gespannt sein!

Programm: Lucky Luke - Nitroglycerin, **System:** Wie oben, **Preis:** C-64/Schneider ca. 40 Mark, Atari ST/IBM ca. 60 Mark, **Hersteller/Bezugsquelle:** Wie oben.

Nun reitet er wieder, unser tapferer Held, den wir schon durch tausend Abenteuer begleitet haben. Diesmal hat man ihn mit einer besonders gefahrvollen Aufgabe betraut, denn er muß nicht nur den Bau der „Transcontinental“, einer Eisenbahnlinie mitten im wildesten Westen, beaufsichtigen, sondern auch die wahrlich brisante Ladung der Versorgungsloks - pures Nitroglycerin! - vor Feinden und natürlichen Gefahren beschützen. Ich bin überzeugt: Nicht nur die Fans des säbelbeinigen Helden werden bei **LUCKY LUKE - NITROGLYCERIN** voll auf ihre Kosten kommen!

Programm: Blueberry und das Gespenst mit den goldenen Kugeln, **System:** Wie oben, **Preis:** Atari ST/IBM ca. 65 Mark, Commodore/Schneider ca. 45 Mark, **Hersteller/Bezugsquelle:** Wie oben.

In diesem Actionspiel, das auf dem 1982 erschienenen Band 21 der Comic-Serie basiert, stehen Sie dem braven Leutnant Blueberry in seinem Kampf gegen ein Gespenst zur Seite, und so gab man dem Programm auch den Namen **BLUEBERRY UND DAS GESPENST MIT DEN GOLDENEN KUGELN.** Ort des Geschehens ist ein verlassenes Indianerdorf mitten im Grand Canyon. Hier bietet sich sicherlich ausreichend Gelegenheit, seinen Bedarf nach Action und spannendem Zweikämpfen zu stillen. Übrigens: COKTEL VISION plant, nach und nach die besten „Blueberry“-Bände als Computerspiele herauszubringen. Auch diese werden in Deutschland bei BOMICO zu erhalten sein.

Zu erwähnen wäre noch, daß alle drei Spiele vollständig ins Deutsche übersetzt werden und auch mit deutscher Anleitung ausgeliefert werden sollen. Momentan ist COKTEL VISION noch dabei, die Grafik wie auch den Sound noch zu verbessern, praktisch den Games den letzten Schliff zu verpassen. Ausführliche Testberichte der Spiele haben wir für die nächste Ausgabe vorgesehen.

Bernd Zimmermann

Noch eins: ASTERIX, LUCKY LUKE und BLUEBERRY gibt's auch zu gewinnen. Wir haben jeweils 15 Programme für Euch an Land gezogen. Wer Lust hat mitzumachen, sollte mal die DAUERPOWER-Seiten aufschlagen!

Sport-Kaleidoskop

Aus der Spielhalle frisch auf den Tisch

Programm: Track & Field, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Konami, **Bezugsquelle:** U.a. Joysoft, Köln; A-Z, Berlin; Naujoks, Heidelberg.

ASM HIT

Sportlich war **KONAMI** ja schon immer. Nun präsentiert uns der Spielhallen-Spezialist die Umsetzung seines Arcade-Games **TRACK & FIELD** auf dem Commodore 64. Sechs Disziplinen können allein gegen den Computer oder von bis zu vier Mitspielern angegangen werden, wobei aus vier Schwierigkeitsstufen ausgewählt werden kann.
Wie bei Spielen dieser Art üblich, geht auch TRACK & FIELD ganz schön in die Arme, denn es muß mal wieder nach besten Kräften „gerudelt" (schneller Rechts-/Linksanschlag des Joysticks) werden. Die Disziplinen (die alle oder einzeln gespielt werden können) sind: 100-m-Lauf, Weitsprung, Speerwurf, 110 Meter Hürden, Hammerwurf und Hochsprung. Beim 100-m-Lauf und den 110 Meter Hürden müssen vorgegebene Zeiten unterboten, bei den anderen Disziplinen festgesetzte Weiten erreicht werden, um sich für den nächsten Durchgang zu qualifizieren. Wer die Qualifikation nicht schafft, scheidet aus - so hart geht es zu im Leben eines Sportlers!

Bei den Laufwettbewerben sieht man zwei Athleten gegeneinander antreten, sich selbst und den Kontrahenten (Computer oder Mitspieler). Während man nun dem Ziel entgegenstrebt (und dem Ende seiner Kräfte), sieht man in einer Anzeige am oberen Bildschirmrand die Zeit davonrinnen. Beim Weitsprung, Speer- und Hammerwurf und dem Hochsprung steht man dagegen allein auf weiter Flur. Hier müssen, wie gesagt, vorgegebene Weiten erreicht werden, um die nächste Runde zu erreichen. Natürlich dürfen auch die Marken am Ende der Anlaufbahn nicht überschritten werden, weil ansonsten der jeweilige Versuch als ungültig gewertet würde.
Vangelis-Fans wird die Titelmelodie des Spiels sicher bekannt sein, die dem Song „Chariots of Fire" entnommen wurde (der übrigens auch kürzlich in dem vom ZDF ausgestrahlten Fernsehfilm um zwei ehrgeizige Sportler, „Die Stunde des Siegers", zu hören war). Die Grafik des Spiels ist etwas bescheiden ausgefallen, doch dieses Manko wird durch die relativ gute Animation wieder wettgemacht. Da TRACK & FIELD im wesentlichen nichts Neues bietet, sondern eine weitere Version bereits „versofteter" sportlicher Disziplinen ist, möchte ich Besitzern ähnlicher Programme vom Kauf abraten. Wer jedoch ein Spiel dieser Art noch nicht sein Eigen nennt, der sollte sich das Game ruhig einmal anschauen.

Bernd Zimmermann

Animation	**8**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**7**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**10**

Flotte Flitzer, doch: Der Lack blättert ab

Programm: Death Race, **System:** C 64, Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Atlantis Software, **Bezugsquelle:** u.a. TS Datensysteme, Nürnberg.
Um es gleich vorweg zu sagen, **DEATH RACE** hat eher etwas mit Ruckel-Formel 1 als mit einer Todesfahrt zu tun. Trotzdem kann man das Programm von **ATLANTIS** immer noch als durchschnittliches Budget-Spiel bezeichnen.
Es geht dabei um ein Autorennen, bei dem man möglichst viele Mitkonkurrenten in einer bestimmten Zeit überholen sollte. 80 Sekunden stehen zur Verfügung, um 70 Autos zu überholen, bei insgesamt 3 „Leben". Wenn man das geschafft hat, geht's weiter mit 60 Sekunden Zeitlimit. Außerdem kann man zwischen zwei verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen.

Obwohl oder vielleicht gerade weil das Spiel sehr schnell ist, kommt auch bei längerer Spieldauer nicht so der richtige Spielspaß auf. Entweder man zuckelt die ganze Zeit an seinen Konkurrenten vorbei, um dann die Mindestanzahl an „Überholten" nicht innerhalb der Zeit zu schaffen, oder man klebt schon nach kurzer Zeit am Vordermann. Hat man erst mal in den zweiten Gang geschaltet, zirkuliert das Adrenalin in den Adern. Die Reaktionszeiten, die bei schneller Fahrweise verlangt werden, lassen das Herz rasen. Trotzdem kommt man weder auf die eine noch auf die andere Fahrweise ans Ziel. In der Zwischenzeit durchfährt der Spieler verschiedene Hintergrundlandschaften, die sich ebenso ruckartig wie die anderen Autos bewegen. Der Sound beschränkt sich auf Start-, Fahr- und Explosionsgeräusche. Das Ganze ist ein (fast?) unspielbares Game. Wer's aber gern mal probieren möchte, kann ja einen Zehner dafür opfern. *Martina Strack*

SCORE 00000165 TIME 65 SECS 03
SPEED 150 MPH CARS PASSED 003

Grafik	**4**
Sound	**4**
Spielablauf	**5**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**7**

Ein feuchtes Vergnügen

Programm: Water Polo, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Bezugsquelle:** U.a. A-Z, Berlin; Glasshouse Games, Felsberg.

Sportspiele erfreuen sich ja zu jeder Zeit größter Beliebtheit. So wundert es kaum jemanden, wieviele Sportarten man schon auf dem C64 nachspielen kann. Wasserball ist jedoch auf diesem Sektor eigentlich eine echte Neuheit. **GREMLIN** versuchte sich an dieser Sportart, die in unseren Gebieten nicht gerade zu den unbeliebtesten gehört. Man durfte also gespannt sein, was GREMLIN daraus machte.
Die Regeln entsprechen im großen und ganzen, wie sollte es anders sein, dem echten Wasserball. Ziel des Spiels ist es also, möglichst viele Tore zu werfen (ist ja klar).
Nachdem die Verbindung zum Computer mittels Joystick hergestellt war, wagte ich ein erstes Spielchen. Im Anfangsmenü hat man die Wahl zwischen vier Optionen. Neben einer Demo- sowie der 1- und 2-Player-Option hat man noch die Möglichkeit, ein Turnier mit vier Mannschaften durchzuführen, was den Spaß um einiges erhöht.
Als erstes wagte ich ein Spielchen gegen den Computer, der einem gleich mit 10 Spielstärken zur Verfügung steht. Vorsichtig, was sich später als waghalsig erwies, wählte ich Spielstärke 7.
Gespielt wird in vier Vierteln à fünf Minuten. Für einen Angriff bleiben dem Angreifer jedoch nur 35 Sekunden Zeit. Erfolgt in dieser Zeit kein Wurf auf den gegnerischen Kasten, so geht der Ball in den Besitz des Gegners über. Doch was wäre Wasserball (aber nur auf dem Computer) ohne Fouls? Sicherlich nur halb so spaßig! Aber Vorsicht: Nach dem dritten Foul eines Spielers ist erst einmal ein eineinhalbminütiger Landaufenthalt angesagt. Wo kämen wir da sonst hin ?
Beide Mannschaften tragen zur Unterscheidung verschiedenfarbige Badekappen. Den zu lenkenden Spieler erkennt man an der helleren Badekappe. Will man werfen, so drückt man zuerst den Feuerknopf. Darauf hält der Spieler den Ball hoch in die Luft und beginnt, ihn zu schwingen. Es gibt drei verschiedene Wurfarten, die man in der „Schwingphase" festlegen kann: Erstens den normalen Wurf (Joystick in Normalstellung), zweitens den Aufsetzer (Joystick in Wurfrichtung) und drittens den Heber (Joystick in entgegengesetzter Richtung). Der Torwart wird, ist er nicht in Besitz des Balles, nur mittels Feuerknopf gesteuert, worauf er die Arme hochreißt und den Ball zu fangen versucht.
Nach dem Anpfiff kraulten beide Mannschaften munter in Richtung Ball, der fröhlich auf der Mittellinie vor sich hertrieb. Ich kam gleich in Ballbesitz und näherte mich mit einem herrlichen Solo dem gegnerischen Tor. Nachdem ich den Torwart „überlobt" hatte, stand es 1:0. Das Spiel endete dann aber leider doch 1:13, nachdem ich einige Male wegen zu häufigem Untertauchen des Gegners vom Beckenrand zuschauen durfte. Bemerkenswert ist auch die implementierte Wiederholung, die jeden Torerfolg noch einmal für den Zuschauer sichtbar macht. Am meisten Spaß macht Wasserball jedoch zu zweit, da hier erst die richtige Motivation aufkommt, denn wer läßt sich schon gerne untertauchen?
Die Steuerung, die am Anfang ein wenig gewöhnungsbedürftig ist, wurde doch recht passabel gelöst. Auch die Grafik ist bis auf den Schiedsrichter, der ein wenig mißlang, sehr ansprechend. Lediglich beim Sound hapert es ein wenig. Nur die Pfiffe des Schiris begleiten das Spiel.
Fazit: Trotz des Sounds ist Wasserball von Gremlin eine „echte" Neuheit, die langen und großen Spielspaß verspricht. Wasserball sollte sich eigentlich jeder Sportfreund einmal ansehen. Es lohnt sich!

Torsten Blum

Animation	**8**
Sound	**4**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**10**
Preis/Leistung	**8**

Langweiliger Ringkampf

Programm Intergalactic Cage Match **System** C64/128 **Hersteller** Mastertronic, **Preis** ca. 10 Mark.

Ganz so wild wie auf dem Kassettencover der Herstellerfirma geht es beim **INTERGALACTIC CAGE MATCH** nun doch nicht zu. Schön wär's ja! Was sehen wir denn? Eine einfache Grafik zeigt uns einen Kampfring, unten im Vordergrund eine Zuschauerreihe auf violetten Stühlen. Im Ring stehen ein braungebrannter Bodybuildingtyp und ein riesiger Monstermensch mit einer Art Schweineohren. Das Spiel sollte am besten zu zweit gespielt werden, es geht aber auch allein. Ja, aber was geht eigentlich? Mit dem Joystick kann man Schläge und Fußtritte an den Mann bzw. an das Monster bringen und sich im Ring hin- und herbewegen. Leider dauert das Spiel ewig, denn unser Gegner ist such a tough guy, daß ihm mit nichts beizukommen ist. Na, das wird schon noch, denkt man sich. Aber nix da, es geht immer so weiter, da kann man machen, was man will. Es gibt eigentlich nur noch eine Möglichkeit: Aufhören! Gut, daß Grafik und Sound (geht einem bloß auf die Nerven) nicht aufwendiger sind. Es hätte sich für so ein Spiel sowieso nicht gelohnt.

ruu

Grafik	**6**
Sound	**4**
Spielablauf	**5**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**5**

Wasserski auf französisch

Programm: Championship Water-Skiing, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Bezugsquelle:** Fachhandel.
Nicht nur der Sommer ist dieses Jahr ins Wasser gefallen. Das kann dem geneigten Leser auch passieren, wenn er sich **CHAMPIONSHIP WATERSKIING** auf den heimischen Bildschirm holt. Insgesamt drei Disziplinen weist das **INFOGRAMES** -Game auf, von denen alle in gewohnt guter Grafik ausgeführt wurden. Lediglich die Animation läßt manchmal etwas zu wünschen übrig.

Doch kommen wir zunächst zum Anfangsmenü. Wasserski kann man mit insgesamt drei Spielern betreiben. Dabei kann man entweder alle drei Disziplinen oder eine ausgewählte als Wettkampf auswählen. Los gings bei uns mit dem Schanzenspringen. Hierbei wird links oben im Bildschirm die Haltung des Springers dargestellt, während der Rest des Bildschirms die Gesamtszenerie wiedergibt. Ab geht's! Mit der ersten Joystick-Bewegung beginnt die Anfahrt auf die Schanze. Eine gute Anfahrt erreicht man am ehsten, wenn man den Joystick möglichst gleichmäßig nach rechts und links bewegt. Denn Schnelligkeit allein bringt noch keine Weite. Daß es natürlich auch auf die Haltung ankommt, ist sonnenklar. Diese Disziplin ist recht einfach zu handhaben, der Spielspaß stellt sich beim Wettkampf schon von ganz allein ein.
Zweite Disziplin war das Figurenfahren. Wer *California Games* kennt, kann die Steuerung hier mit der von *Footbag* vergleichen, nur daß hier der Feuerknopf gleichzeitig mit den kurzen Joystickbewegungen gedrückt werden muß. Wichtig ist nur, daß die Richtungsangaben per Joystick nur sehr kurzzeitig ausgeführt werden, dann ist das Ganze ein Kinderspiel. Hält man den Joystick zu lang in einer Richtung, legt sich die Spielfigur unweigerlich aufs Maul.
Das passiert bei der dritten Disziplin eigentlich fast immer, da die Steuerung hier äußerst „anfällig" ist. Beim Slalomfahren muß der Wasserskiläufer um weit auseinanderliegende Markierungen herumgeführt werden. Dabei bietet die Steuerung: nach links/rechts fahren, am Seil ziehen, Seil nachgeben. Daß die Motivation nach einiger Zeit sinkt, liegt weniger am Schwierigkeitsgrad der letzten Disziplin, eher schon an der etwas „unausgewogenen" Schwierigkeit. Das Figurenfahren ist nämlich ein Witz, wenn man den „Dreh" erstmal raus hat. Als „mittel bis leicht" ist das Schanzenspringen einzustufen.
Alles, Titelsound, Geräuschuntermalung, Grafik, ist an diesem Spiel eigentlich nicht schlecht gemacht. Trotzdem ist es nicht ganz das Wahre. Allein die Disziplin „Surfen" aus *California Games* hatte mir da schon besser gefallen. Zum Vorbild dieser Simulation hat INFOGRAMES den Spitzenwasserskiläufer Patrice Martin erkoren. Ich schätze, der würde von den Skiern fallen, wenn er wüßte....

Martina Strack

Animation	7
Sound	7
Ralitätsnähe	6
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	7

Meister im Stoßen gesucht!

Programm: On Cue, **System:** C-16, plus 4, **Preis:** ca. 10,- DM, **Hersteller:** Mastertronic, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser
Bei **ON CUE** von **MASTERTRONIC** wird der Meister am Grünen Tisch bestimmt. Billard und Snooker sind nämlich angesagt. Greifen Sie also zu Ihrem Queue, und versuchen Sie, die Kugeln Ihrer Wahl als erster in den Löchern zu versenken. Probieren wir uns doch erst einmal am guten alten Billard.
Erst gestern in der Kneipe zwei Bier gewonnen. Gehen wir also gleich mit Level drei ran. Keine Frage, der Anfangsstoß geht in die Vollen. Was müssen wir dafür tun? Ah, ja. Erst einmal die weiße Kugel postieren, dann den Cursor auf das gewünschte Ziel richten. Jetzt können wir der Murmel noch einen Links oder Rechtsdrall geben und die Power dahinter klemmen. Ab geht die Post, der erste Hieb zeigt schon Mängel auf. Nein, nicht beim Spieler, sondern beim Programm. Mit jedem Titsch färben sich die Kugeln um. Die gelben werden weiß, die schwarze wird gelb. Ganz klarer Fall - das können unmöglich Elfenbein-Kugeln sein. Weiter geht's! Der Computer wedelt jetzt mit dem Stöckchen umher. Fabelhafter Stoß! Gleich zwei Kugeln auf einmal versenkt. Doch beim nächsten Versuch versagt er schon wieder. Der Champion ist wieder am Zug. Katastrophe! Welche Kugeln muß ich denn einputten? Der Computer hat die Vollen und ich die Halben. Aber wo liegen die? Nehmen wir mal die. Das könnte eine sein (erkennbar am winzigen Punkt auf der Kugel. Teufel! Welches ist denn jetzt die weiße? Nehmen wir mal die. Klasse, Herr Schröder, wieder mal völlig daneben gelegen. Halt etwas gewöhnungsbedürftig. Das Spiel nimmt seinen Lauf, der Champ hat verloren, oder nicht? Jedenfalls ist es schwer feststellbar. Man muß sich schon das entscheidende Loch merken.
Drehen wir die Kassette doch einmal um. Gleiches Bild, gleicher Spielablauf, wenn man mal von der Deutlichkeit der Niederlage absieht.
Ob Billard oder Snooker, die Grafik ist grausig. Sie müssen schon die Augen eines Uhrmachers haben, wenn Sie ohne große Überanstrengung spielen wollen. Die Trefferquote ist dementsprechend niedrig. Die Kugel muß schon verdammt gut liegen, wenn sie ihr Ziel finden soll. Zufall kann noch eine Lösung sein. Das dürfte allerdings nicht im Sinne des Erfinders sein.

Thomas Brandt

Animation	2
Sound	0
Realitätsnähe	2
Motivation	1
Preis/Leistung	2

PCW Show – die Jubiläumsausgabe: Zehn Jahre und noch kein bißchen müde Diesmal: Qualität statt Quantität!

Ein „Reiseführer“ durch die elektronische Unterhaltungsszene von MANFRED KLEIMANN

Hallo, Freunde! Ich möchte Euch in der nächsten halben Stunde als Reiseleiter durch die diesjährige PCW SHOW führen. Unternehmen Sie mit mir einen kleinen Rundgang, bei dem wir uns ein wenig über die neuste Software informieren wollen! Ich selbst habe vier Tage benötigt (von 10 Uhr morgens bis weit in die Abendstunden), um für Sie das Geschehen in London zu beobachten. In meinem Report raffe ich diese vier sehr anstrengenden Tage quasi in „einen“ zusammen. Was ist also, kommen Sie nun mit? Gut! Dann gebe ich Ihnen zunächst einmal ein bißchen Statistik und ein paar Anmerkungen mit auf den Weg: Die Londoner PCW Show fand wie immer im Kensington Olympia statt. Es handelt sich um eine riesige „Halle“, die besonders bei den Pferdesportfreunden bekannt sein dürfte - viele internationale Springreiter-Turniere werden im Olympia ausgetragen. Die Halle ist in etwa mit der der Dortmunder Westfalenhalle vergleichbar. Insgesamt 300 Aussteller präsentierten ihre neusten Produkte; teilweise wurden ebensolche und ältere zu Schleuderpreisen verhökert. Die Ausstellung fand vom 23. bis 27 September statt. Man konnte ein kleines Jubiläum feiern - es war die zehnte. Software und Hardware waren strikt voneinander getrennt. Besondere „Abteilungen“ wurden für Atari und Commodore eingerichtet. Die Anzahl an elektronischen Medien (Video-Rekorder, Multi-Visionswände, Monitore und Automaten), die zu Showzwecken eingesetzt wurden, war höher denn je. Die Zuschauer kamen in Strömen. Gänge waren verstopft. Die Lautstärke auf dem Optimum...

Beginnen möchte ich unseren „Rundgang“ mit der Feststellung: das Weihnachtsgeschäft hat bereits begonnen. Fast alle Firmen hatten sich auf die Präsentation neuer Produkte für das Christfest eingeschossen. So bekam man leider nur selten ein Demo oder ein neues, bereits fertiges Produkt in die Hände. Dennoch: Es gelang mir, hier und da einige Neuheiten abzusaugen, von denen einige in dieser ASM vorgestellt werden. An dieser Stelle muß ich anmerken, daß ich leider **nicht alle** Software-Häuser in diesem Bericht „zu Wort kommen“ lassen kann; vielleicht könnte aber dennoch der Eindruck entstehen, ich hätte nur „besondere Freunde“ bedacht. Dieser Eindruck wäre falsch. Ich versuche nur, einige Highlights herauszupicken!

Zunächst besuche ich meinen alten Freund **Dave Carlos**, der mich zu seinen „special friends“ führt. **DOMARK** hat schon so manches an Neuem fertig. Mark und Dominic, zusammen mit Lizzie und Anne, präsentieren mir den Computer-Roman **NOT A PENNY MORE, NOT A PENNY LESS.** Es handelt sich hier um ein Atari ST-Programm, das sich sehr stark an den Krimi von Erfolgsautor **Jeffrey Archer** hält. Das Adventure kostet ca. 60 Mark. Es ist auch für Spectrum, Atari-8-bit und Schneider erhältlich (inklusive Buch!).

Daneben schien mir persönlich auch die **TRIVIAL PURSUIT**-Version für den ST interessant. Die Grafiken des „Professors“, des Backgrounds sowie der „Bücherei“ sind einmalig gut. Und dann war da noch **STAR WARS,** ein „Krieg-der-Sterne-Spiel“, das von einem deutschen Programmierer names Friedrich stammt. Star Wars wurde in Zusammenarbeit mit LUCAS FILMS produziert. Grafik, Sound und Gameplay sind phantastisch. Die besonderen Features (wie begrenzte Schutzschilder usw.) sind wie bei der Spielhallen-Version. Die Folge-Produkte **THE EMPIRE STRIKES BACK** und **RETURN OF THE JEDI** werden im kommenden Jahr nachgereicht. Erhältlich ist Star Wars für Spectrum, C-64, Schneider, BBC und Atari ST. Die Preise schwanken zwischen 35 und 60 Mark, je nach Version und Datenträger.

Ferner erfahre ich, daß das Waliser Software-Haus **Mascen** nun von DOMARK „vertreten“ wird. Man gestatte mir an dieser Stelle eine Abschweifung: Bei der diesjährigen PCW Show stellten im Vergleich zu den vergangenen weit mehr „größere“ Software-Häuser aus. Das bedeutet: die „Kleinen“ mußten/wollten fusionieren; eine gewisse „Monopol-Bildung“ war zu erkennen. Bleibt abzuwarten, wie's im kommenden Jahr ausschaut. Vielleicht werden dann nur noch zehn Stände zu bewundern sein? Doch, zurück zu MASCEN/DOMARK: Unter der Bezeichnung „TV GAMES“ hat man einige typisch englische Quiz-Sendungen versoftet. Einige Beispiele: **TREASURE HUNT** (bei uns vor Jahren als „Rätselflug“ über die Mattscheibe geflattert), **BULL'S EYE, BLOCKBUSTERS, KRYPTON FACTOR** und **COUNTDOWN** (sehr interessant für Englisch-Lernende!!!). Diese Produkte sind für C-64, Schneider & Spectrum erhältlich und dürften so um die 30 Mark kosten.

Für DOMARK'S zweites, „hauseigenes“ Label **STREETWISE** konnte man sehr nette, günstige und intelligent aufgebaute Spiele bewundern. Für Spectrum, Schneider und C-64 sah ich **UNITRAX** und **THE SEWER.** Die Dinger werden so um die 25 Mark kosten.

Nächste Station: **PRISM LEISURE.** Hier treffe ich Kevin Toms von ADDICTIVE. Der hat natürlich auch was Neues: den **FOOTBALL MANAGER** für den PC. Und: Nicht zu übersehen: **FOOTBALL MANAGER II,** der zunächst für den Atari ST auf den Markt kommt. Kevin meinte dazu: „Wir möchten dort anknüpfen, wo wir mit dem F.M. 1 aufgehört haben. Die Version Numero 2 hat schon einiges an neuen Features zu bieten. Wir haben eine stark verbesserte Grafik vorzuweisen, die Animation bei der Action-Sequenz ist besser, realistischer, und beim Strategie-Teil ist es nun möglich, jedem Gegenspieler einen eigenen Mann aus dem Team

Mark begrüßt ASM (alle Fotos: M.K.)

Auf der oberen Galerie

auf die Füße zu stellen. Ferner wird es bei jedem Treffer eine Zeitlupen-Einspielung geben."
Blieb für mich noch eine Frage: „Kevin, wie wär's denn mal mit einem *Icehockey Manager?* Denn ich glaube, ein solches Programm könnte besonders für die eishockeyverrückten deutschen User interessant sein. Kevin: „Eine gute Idee. Wenn wir Zeit genug haben, uns die Einzelheiten auszudenken, werde ich Dich sofort informieren." Bei PRISM LEISURE kündigt sich noch ein Großereignis an: Das Bestseller-Brettspiel **EYE,** das auch in Deutschland erhältlich ist, wird auf den Rechner übertragen. Sobald ich Zeit habe, das Brettspiel näher unter die Lupe zu nehmen, werde ich die nötigen Informationen weitergeben. Vorerst halte ich die Klappe.

Heimat-Land zurückzufinden. Dabei wandert das lustige Männchen über Landstraßen, durch Städte und über Hügel und Täler. Pac wird von vier bösartigen Gesellen bei seinem Vorhaben behindert. Aber: Er hat auch Verbündete, die ihm hilfreich zur Seite stehen. Doch: Manchmal verzettelt er sich selbst - Sie kennen doch seine Vorliebe für Früchte...? Weihnachten können sich alle C-64-, Spectrum-, Schneider-, MSX-, Atari ST- und Amiga-Fans das Ding reinziehen. Das andere Game, **TERRAMEX,** ist ein Action-Adventure, das viel Spaß verspricht. Dr. Eyestrain, ein geistesgestörter Wissenschaftler, hat einen gewaltigen Asteroiden so umgeleitet, daß jener auf Kollisionskurs mit der Erde gehen wird. Der Spieler muß nun den Verrückten finden und die Katastrophe verhindern. Es ist ein hübsches Action-Adventure, das grafisch und inhaltlich ein wenig an *Dynamit Dan* erinnert. Zu haben für: Atari ST, Amiga, C-64, Spectrum, Schneider und MSX.
Noch bevor es zum Lunch geht, nehmen wir noch schnell den **CDS**-Stand mit. Dave zeigt mir phantastische ST-Bilder von **MAH-JONG.** Das Spielfeld ist „3d-mäßig"; ebenso die Steine.

Ein Koffer voller Software. Dabei: EYE, das Brettspiel

So strolle ich also mit Dave weiter. **ARGUS PRESS SOFTWARE** ist avanciert. **Steven Hall** informiert mich sogleich über das, was da Neues auf den Markt kommt. **THE HUNT FOR RED OCTOBER** ist ein U-Boot-Kampf-Simulations-Programm, welches auf dem Roman von **Tom Clancy** basiert. Steven erzählte mir kurz, worum es geht: „Der Spieler ist Kapitän des russischen Super-U-Bootes 'Red October'. Sie versuchen, Kontakt mit den Amis aufzunehmen; Du willst überlaufen. Die sowjetische Marine will dies aber verhindern. Deshalb macht man Jagd auf Dich, und Du mußt Dich halt verteidigen." Soll verdammt gut sein. Mal sehen, ob's stimmt! Na ja, jedenfalls wird es den Kampf-Simulator für ST, Amiga, Schneider 1512, Schneider CPC, Spectrum und C-64 geben.
Steven will und will nicht aufgeben. Ich muß unbedingt die neuen **QUICKSILVA**-Produkte begutachten. Da wären vor allem zwei zu nennen: Das erste ist ein weiteres Pacman-Spielchen **PACLAND.** Pac, unser Held, hilft einer Fee, zu deren

Argus' neuer Hit: Hunt for Red October

Der Spieler übernimmt die „South party" und spielt gegen den Rechner (North, West, East). Mein Urteil: Ein faszinierendes Spielchen, das eigentlich jedem Strategen gefallen müßte. COLOSSUS MAH-JONG gibt's auch für Schneider, C-64 und PC. **CASINO ROULETTE** ist ein weiteres Produkt für den ST (mit Sprachausgabe!). Vielleicht kann man nach dem Training am Computer dann auch mal „live" die Bank in Monte sprengen?
Weiter geht's mit frischem Schwung! **NOVAGEN** ist an der Reihe. Tim Bosher und Robert Stallibrass begrüßen mich, zeigen mir zwei brandheiße Games für den ST: **DAMOCLES,** der „legitime" Nachfolger von MERCENARY und vor allem das rasend schnelle 3D-Ballerspiel **BACKLASH,** das die Grafik des ST so richtig voll ausschöpft! Für ganze 65 Mark kommt das Ding zu Euch in den ST! Bobby kündigte mir noch **CHAMPIONSHIP ICEHOCKEY** von **DATABYTE** an, das bald für den PC zu haben sein wird. Zwei Spieler treten gemeinsam gegen den IBM (oder einen Kompatiblen) an; der eine übernimmt den Torhüter, der andere das Team. Und so spielt man sich, wenn man erfolgreich ist, immer weiter nach oben.
Irgendwann stiefelte ich dann weiter. Das Zeitgefühl hatte ich bereits verloren. Eins aber blieb mir noch im Sinn: Unser ASM-Hauptgewinner mußte soeben bei **Pat Bitton** von **MIRRORSOFT eingetroffen sein. Auch Gary Mays** von **PSS** hatte sich zur Begrüßung des „London Weekend Winners" eingefunden. Auf unserem Foto erkennen wir **Dietmar Schulze** aus Köln zusammen mit Pat, die beide bereit waren, sich ablichten zu lassen. Dietmar, der durch eine Unterschenkel-Prothese leicht gehbehindert ist, fühlte sich sofort „sauwohl" in London. „Ich habe schon immer mal vorgehabt, London zu sehen. Nun ist mein Wunsch in Erfüllung gegangen, und ich darf sogar kostenlos alles mitnehmen, was ich optisch und kullinarisch verdauen kann. Ich werde London auf meine Art erobern."
Gemeinsam lauschten wir den Ausführungen von Pat und Gary, die ihrerseits neue Produkte feilboten. Wirklich gute Qualität, was da so geboten wird. Damit meine ich nicht nur MIRRORSOFT und PSS. Nein, generell bemühten sich die Anbieter um gute Software, die sich von der der vergangenen Jahre (logisch) stark unterscheidet. Man ist einfach gezwungen, dem neuen technologischen Stand Rechnung zu tragen und neue Ideen softwaremäßig zu erarbeiten. Wenn dies nicht geschieht, nur von „Vorlagen abgekupfert" wird, so könnte das das Ende aller Software-Träume sein. Kommen wir zurück zu MIRRORSOFT: Vorgestellt wurden u.a. **MEAN STRIKE** (ein Killer-Bike-Spiel für Spectrum & C-64), **SPITFIRE 40** (jetzt auch für ST & BBC), **STRIKE FORCE HARRIER** (für Amiga), **BERMUDA PROJECT** (ein neuartiges Adventure für den ST), **ANDY CAPP** (der Comic, der bei uns unter dem Namen „Willi Wakker" bekannt ist, wurde nun versoftet. Für Spectrum & C-64 first). Besonders interessant fand ich **ZIGZAG,** das neu faszinierende Shoot 'em up Game von **Tony Crowther.** Tony beschrieb es mir wie folgt, während ich den Joystick in die Hand nahm: „Manfred, zunächst mußt Du Dir mal die verschiedenen Räume des Labyrinths anschauen. Das sind derart viele, daß der Spieler auch noch nach ein paar Monaten was von hat. Paß auf: Steuere das dreieckige Raumschiff mal auf eines der Prismen zu. Ganz recht. Jetzt feuere auf die Dinger, versuche sie leicht rechts - nicht in der Mitte - zu treffen. Gut! Nun kannst Du die nächste Straße befahren. Ziel des Ganzen ist es, alle Feinde abzuschießen. Dafür wird man aber schon eine ganze Weile brauchen. Zusätzlich habe ich einige Gemeinheiten eingebaut. Du hast hier die 'Nacht-Version' und hier die 'Verwirrungsszene". Versuche, bestimmte Gegenstände zu finden, dann kommst Du gut durch. Im Untermenü kann man dann eine 'Karte' oder eine 'Fackel' anfordern. Ich glaube, diese Infos reichen erst mal aus. Das Üben macht's halt

Charming Anne. Hilfsbereit wie immer!

dann aus, ob Du erfolgreich bist oder nicht." Im Nachhinein noch einmal herzlichen Dank für das Blitz-Interview, Tony! Übrigens: Zunächst wird's ZIG-ZAG für den C-64 geben.

Am selbigen Ort - amerikanische Software: **MINDSCAPE, MASTER DESIGNER, FTL** und **SPECTRUM HOLOBYTE.** Ein Schwätzchen hier, ein paar Worte dort, und dann ging's zur Präsentation. Adventures scheinen in den Staaten recht beliebt zu sein. Darum auch folgerichtig neuen Stoff für Rechner, die in den USA gut laufen (PC, ST, Amiga, Mac & C-64-Disk). Beispiele: **DEFENDER OF THE CROWN** (ST, PC), **KING OF CHICAGO** (ST, PC, C-64, Amiga), **SINBAD** (ST, PC, C-64), **UNIVITED** (Mac, ST), **SHADOWGATE** (Amiga, ST), **DEJA VU** (ST, C-64), **TRUST AND BETRAYAL** (neues Super-Adventure für den Mac), **FIGHTING FALCON** (Flug-Kampf-Simulator für PC und Mac), **DUNGEON MASTER** (mystisches, interaktives Adventure), **OIDS** und **SUNDOG** (Letztere drei alle für den ST).

Und was sagt **Gary Mays** von **PSS?** „Aus unserer WARGAMERS-Serie wird es bis Weihnachten eine Reihe von brandheißen Strategie-Spielen geben. Wir setzen dabei besonders auf **PEGASUS BRIDGE, SORCERER LORD, OKINAWA, POWER STRUGGLE** und **FINAL FRONTIER.** Es handelt sich dabei um Spiele, die es alle mit 'Konfliktsituationen' zu tun haben. Die Preise sind unterdurchschnittlich; d.h. etwas billiger als 'gewohnt'. Für Schneider, C-64, Spectrum teilweise ca. 20 Mark. Die ST-, PC- und die Amiga-Sachen werden so um die 40 Mark liegen."

CRL's-Power. Von oben nach unten: Alien, Stratton + Discovery

Meine Füße sind schon fast platt; die Socken beginnen zu qualmen. Da naht Rettung! **Clement Chambers** spricht mich an, fragt mich, ob ich nicht Lust hätte, per Luxus-Limousine zu einem Nobel-Hotel zu fahren, wo **CRL** in einer Suite auserwählten Gästen neue Software vorstellen möchte. „Klar", sage ich, „ich bin dabei. Wollte schon immer mal mit einem Chauffeur herumgekutscht werden!" Bei CRL angelangt, bedanken sich erst einmal meine fast lahmen Füße, danach mein Magen (es gab was zu beißen) und zu guter Letzt mein Hirn (es wurden Drinks gereicht). Clement schiebt 'ne Video-Kassette in den Rekorder, um mir die Weihnachts-Kollektion zu zeigen. In der Hauptsache ist bei CRL Ballerei angesagt: Mit **JETBOYS** (etwas Sidewize-ähnlich) wurde begonnen. **I ALIEN** ist wiedereinmal ein typischer Vertreter von Durchschnittsware. Die Grafiken werden ja immer besser, aber die Spielideen... Besonders beeindruckt haben mich zwei „etwas andere" Produkte: der sogenannte **3D GAMEMAKER** und **JACK THE RIPPER.** Beim ersten Programm handelt es sich um ein recht leicht zu bedienendes Utility, mit dem man, wie der Titel schon voraussagt, sich seine eigenen Games basteln kann. JACK THE RIPPER ist ein Grafik-Adventure, das von den ST. BRIDE'S GIRLS fabriziert wurde. Die Grafiken sind alle digitalisiert; der Parser stammt von dem etwas veralteten QUILL; die Story vom anonymen „Damen"-Mörder ist recht gut versoftet worden. Auch die Games **VOLCAN LIGHTSTAR** und **STRATTON** waren ganz interessant.

Hier bei der Party treffe ich **Nadja,** eine nette Kollegin, die bei **Headlines p.r.** arbeitet. Wir fahren mit der Limousine zurück zur Show. Nadja eskortiert mich zu verschiedenen anderen Ständen; wir bleiben zunächst bei **MARTECH** hängen. **David Martin** begrüßt mich, **MEGA APOKALYPSE**-mäßig. Ich meine, er trällert pausenlos den Titelsong vor sich hin. Natürlich möchte auch er seine neuen Produkte zum besten geben. MEGA APOKALYPSE hatte ich ja schon kurz erwähnt. Das superschnelle Ballerspiel war die Attraktion am MARTECH-Stand, keine Frage! Es ist auch wirklich gut gemacht. Ebenso interessant ist **NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX.** Das Rennspiel kommt zuerst für Schneider, Spectrum und C-64 heraus. Neben den „üblichen" Autorenn-Features und einer ausgezeichneten Grafik kann „Nigel" aber noch mehr: Er bietet dem Spieler die Möglichkeit, mit „tausenden" Anzeigen im Cockpit sich über den Zustand des Wagens (Sprit-Vorrat; Benzin-Verbrauch, Reifenabnutzung usw.) und über seine Fahrleistungen (Stundenmittel; schnellste Rundenzeit; aktuelle Rundenzeit; Spitzengeschwindigkeit usw.) zu informieren. Sehr schön auch, daß man mit seinem Team per „Kopfhörer" verbunden ist. Informationen können abgefragt und eventuelle Probleme den Leuten an den Boxen mitgeteilt werden. Über **SLAINE,** den Comic-Helden, der in die Versoftung kam, brauche ich eigentlich nichts mehr zu sagen. Ich sag trotzdem was: Faszinierend, ideenreich, super!

Das ließ ich mir nicht nehmen: Drumming bei Cheetah

„Ein Drum für nur 480 Mark? Das iss ja toll!", sagt Nadja, als wir bei **CHEETAH** vorbeikommen. Ich kann es mir nicht verkneifen, mich selbst als Ex-Schlagzeuger an dem Gerät zu versuchen. Machte einen tollen, für mich überraschenden Sound. Die verschiedenen „Pads" sind softwaremäßig - via Spectrum, besser: **SPEC-DRUM** - in ihrer Funktion zu bestimmen. Leider sind in diesem (vernünftigen) Preis die Fußmaschine und die Ständer nicht enthalten. Daß die „Paiste"-Becken und das Hi-Hat nicht zum Lieferumfang gehören, war mir natürlich sofort klar. Dennoch: ein gutes Drum, mit dem man 'ne Menge anfangen kann. Es heißt **DP5** und kann bei CHEETAH Marketing, Norbury House, Norbury Road, Fairwater, Cardiff CF5 3AS, Wales bestellt werden. Wen's interessiert und wer Fragen hat, kann sich unter folgender Telefon-Nummer informieren lassen: (0044222) 555525.

Nadja von Headlines – eine sympathische „Reisebegleiterin"

Irgendwann stoßen wir auf **LEISURESOFT. Jürgen Boschanski** teilt mir die „neue" Firmen-Philosophie mit und zeigt mir einen neuartigen Joystick, der für 35 Mark zu haben ist. Er heißt **CRUISER,** hat eine schöne Flunderform mit einem Stick-Hebel nach bewährter Mikro-Schalter-Kempston-Pro-Art. Die beiden Feuerknöpfe liegen parallel zueinander „weit vorn" (günstig!), und wer immer noch Probleme mit den zu langen oder zu kurzen „Wegen" haben sollte, dem kann geholfen werden. Hier ist des Problemes Lösung: den CRUISER-Stick kann man verstellen! Und das in drei verschiedene „Wegelängen". Ein-

fach Hebel anheben und die „Unterlegscheibe“ auf Position 1, 2 oder 3 stellen. Gute Idee! Und: Man bekommt zwei Jahre Garantie auf das Teil. Muß also gut sein!
A propos „Joystick“: ein reichlich merkwürdig Ding kam mir bei **PRISM LEISURE** in die Finger. Es ist ein Stick in Form einer Handgranate! Der Bügel dient als Feuerknopf; der Sicherheitsstift als Stick. Ein dänisches Produkt soll es sein. Konnte leider nicht in Erfahrung bringen, was es kostet. Läßt sich hervorragend (!!!) mit steuern. Vielleicht mal bei PRISM LEISURE erkundigen?
Warum **HEWSON CONSULTANTS** momentan die Programmierer weglaufen (letztes, berühmtes Beispiel: **Andrew Braybrook**), ist mir ein Rätsel, haben doch die Jungs aus der Nähe von Oxford in den vergangenen Monaten Super-Programme herausgebracht. Leider konnte ich keinen Menschen „zum Reden“ bringen. Die einzigen Informationen, die ich ergattern konnte, betrafen das neue Low Budget Label **RACK IT,** dessen Produkte (alle etwa 12 Mark) in England von **MASTERTRONIC** vertrieben werden. Es sind: **DRAUGHTS GENIUS, TUNNEL VISION, OCEAN CONQUEROR, SUNBURST** und **ANARCHY.** Die Qualität dieser Games ist nicht schlecht; aber auch nicht gerade umwerfend. „Quo vadis, Hewson?“
Zum Thema **ARIOLASOFT** und **ACTIVISION:** Einfach gewaltig, was da an neuen Sachen noch vor Weihnachten (und darüber hinaus) auf den Markt kommen wird! Man kann gar nicht alles aufzählen, da viele „ehemalige, eigenständige“ Software-Häuser in einem oder mehreren Ständen gemeinsam ausstellten. Aber: ein paar wirklich supermäßige Games sollte ich doch erwähnen: **X-15** von ACTIVISION (ein bemerkenswerter neuer Flugsimulator, der es in sich hat!) **MICROPARTNER'S WESTERN GAMES** versprechen 'ne Menge Spaß! Eine Art „Olympische Spiele“ im Wilden Westen. **Thomas Meiertoberens** hatte noch einen weiteren Leckerbissen zu bieten: **PINK PANTHER.** Einfach toll, was da an grafischen Details in die Software gepackt wurde. Wenn das kein Hit wird...? **Willi Carmincke** konnte mit seinen brandheißen ARIOLASOFT-Games voll überzeugen. Hier sei stellvertretend der Hit **WEREWOLVES IN LONDON** erwähnt, der bald seinen Weg in die Charts antreten wird. Der Werwolf ist auf einem neuen ARIOLASOFT-Label erschienen. Es heißt **VIZ DESIGN.** Von **THE EDGE** bekam ich den ersten C-64-mäßigen Eindruck vom Action Game **GARFIELD. Wolfram von Eichborn** zeigte mir die „Feinheiten“ des Spiels, das auch noch vor Weihnachten in die Wohnstube kommen soll. Besonders witzig: die Gestik und die Mimik des hinterlistigsten Katers der Welt. Wird ein Hit werden, das glaubt auch Wolfram.
Ein wenig enttäuscht war ich allerdings von **US GOLD.** Der Stand war wie immer stark frequentiert, aber es war kein einziger Computer zu sehen. Die Präsentation beschränkte sich auf Spielhallen-Automaten, an denen man sich versuchen konnte.

„Gefährlich“ – aber gut!

Der neue Flugsimulator von Activision: ***X-15***

Ein Blick von der Galerie auf den US-Gold-Stand

Eine weitere Enttäuschung: **ELITE!** Zwar war **Steve Wilcox** wie immer bereit, seine Highlights vorzustellen, aber auf die Frage nach den Erscheinungsterminen wich er mir aus. Ist das das alte „Elite-Problem"? Produkte anzukündigen, ohne genau zu wissen, ob und wann sie zu haben sind? Dennoch:
Es waren schon interessante Dinge dabei. Am meisten hatte mich **BATTLESHIPS** für ST & Amiga beeindruckt. Die Schlacht-Sequenz ist verdammt gut gemacht worden. Da werden sich die 16-bitter-User freuen! Das superharte und grafisch vorzügliche **THUNDERCATS** wird ebenfalls bald ganz oben in der Gunst der Spieler stehen. Das ist eine Art von Action, die allgemein beliebt ist.

Viel Information von Anita (links) und Claire

Neben Thundercats beeindruckte auch das Rennspiel Buggy Boy

RAINBIRD & FIREBIRD waren am **British Telecom-Stand** zu finden. Ich traf **Anita Sinclair, Claire Edgeley** (Magnetic Srcrolls bzw. Rainbird) sowie **Tom Watson** von FIREBIRD. Auch hier wurde ich förmlich mit Produktinformationen erschlagen. **JINXTER** (für ST, Amiga, Mac, PC, Apple II, Joyce, Schneider, Atari 8-bit u. C-64) ist ein neues RAINBIRD/MAGNETIC SCROLLS-Adventure, das mit herrlichen Grafiken aufwartet. Mit diesem Programm wird die erfolgreiche Serie um *The Pawn* und *Guild of Thieves* fortgesetzt. Auch **Level 9** hat für RAINBIRD wieder was auf die Beine gestellt: **TIME AND MAGIK** ist eine weitere Trilogie von bekannten Adventures (Lords of Time, Red Moon und Price of Magik). Erhältlich bald für fast alle gängigen Rechner. Für den ST gibt's in Bälde eine Kriegssimulation (**UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR**) sowie ein witziges Cartoon-Spielchen (**DICK SPECIAL - THE SEARCH FOR SPOOK**), worin man Dick durch die Pampa jagen läßt. Er sammelt Gegenstände auf und muß den Weg zum Hotel finden, was nicht so einfach ist. Lustiges Kerlchen, dieser Dick Special. Die Grafik ist einmalig gut! Soll's auch später für Amiga geben. Bei FIREBIRD erging's mir nicht anders. Sehr schön anzuschauen war **BUBBLE BOBBLE**, der jetzt auch für Schneider und Atari ST zu haben sein wird.
„Exklusiv" für ST & Amiga arbeitet das Software-Haus aus Cornwall **MICRODEAL. John Symes** konnte mir einiges an Demos mit auf den Weg geben, die alle recht schön anzusehen sind. Bei **LEATHERNECK** (eine Art *T.N.T.*-Verschnitt - nur noch härter) ging ganz schön die Post ab. Die Kampfhandlung ist derart realistisch dargestellt, daß man schon Angst und Bange haben muß, die Simultanwelt nicht mit der Realität zu verwechseln. **FRIGHTNIGHT** wartet mit digitalisierten Grafiken auf - alle brillant, während **ST SOCCER** endlich die fußballose Zeit auf dem ST beenden wird. Die Grafik und die Animation sind derart gut, daß ich meine, einen künftigen Bestseller gesehen zu haben.
Gute alte Bekannte traf ich bei **VIRGIN GAMES! Patricia, Nigel, Ian** und **Brynn** deckten mich - nach einem zünftigen Drink - gleich mit neuen Infos zu. Besonders erwähnenswert sind **SCRUPLES** (eine Versoftung vom Brettspiel, das auch bei uns gut angekommen ist; für ST, C-64, Spectrum & Schneider); **SCRABBLE DE LUXE** (soll auch in Deutsch erscheinen! Für C-64, Spectrum, Schneider, Spectrum 128 und +3); **DUEL MASTER - CHALLENGE OF THE MAGI** (ist ein interaktives Adventure für zwei Spieler, welches auf dem Bestseller-Buch von **Jamie Thomson** basiert; für C-64, Schneider, Spectrum & ST); **DIPLOMACY** (für C-64 & PC. Ebenfalls ein in England bekanntes Brettspiel, das nun Einzug in die elektronischen Medien hält. Setzen Sie sich mit anderen Generalen an einen Tisch, und beginnen Sie mit den Intrigen...); **ACTION FORCE** (ist was für die Action-Freaks. Hier wird eine fiktive Stadt von Aliens gesäubert; mit Hubschraubern Brücken gebaut und feindliche Einrichtungen zerstört. Für C-64 und Spectrum).
Bei **Lesley** von **ELECTRONIC ARTS** „durfte" ich mal so richtig verschnaufen. Ich konnte mich mit ihr auch mal über persönliche Dinge unterhalten, mal wieder einen Drink zu mir nehmen (rülps!) und meinen armen Füßen eine Ruhepause zu gönnen. Natürlich wurde auch über Software gesprochen. Von **MINIPUTT, PEGASUS, EARTH ORBIT STATIONS, MARBLE MADNESS** usw. war die Rede.

'Ne Menge Betrieb bei Virgin: Pat wühlt, Nigel schaut, ob ich noch da bin!

Microdeal mit unterschiedlichen ST-Themen!

Man ist bei „E.A." bemüht, fast alle Programme auf alle gängigen Rechner zu bringen. Der Trend bei E.A. liegt nach meiner Einschätzung bei recht „aufwendigen", ideenreichen Programmen, die allerdings nicht alle User ansprechen werden. Dafür gibt es zu wenig „einfache" Action- oder Ballerspiele für die Kids. Die Zielgruppe der „E.A.-User" dürften die älteren Semester sein (25 bis 45). Die ST-Version von MARBLE MADNESS allerdings ist ein absoluter Hit! Das Gleiche trifft auch auf **DELUXE PAINT II** zu. Die Grafikmöglichkeiten scheinen nun für alle Amiga-User fast unbegrenzt zu sein. Dat Ding soll, laut Lesley, etwa 250 Mark kosten; und das ist es wert! Als „sensationell" könnte man das **ST MUSIC CONSTRUCTION SET** bezeichnen. Nicht nur der Preis (ca. 75 Mark), sondern vor allem die Schnelligkeit, die besonderen Features (einfaches Komponieren; MIDI In, MIDI Out; „Musikbox" usw.) und die Möglichkeit, sprichwörtlich, alle Register ziehen zu können, machen es zu einem fast unverzichtbaren Utility für den ST-Sound-User!

„Dies ist ein Programm, von dem man jahrelang was hat!", dies teilte mir **Matthew Tims** von **OUTLAW** mit. Das Programm, welches er meinte, ist der **SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT.** Ich konnte mich selbst davon überzeugen, wie einfach es ist, sich sein eigenes Ballerspiel zurechtzubasteln: Der Hintergrund ist frei bestimmbar; die Aliens können neu „gespritet", Hindernisse selbst gestaltet und plaziert werden; der Sound bzw. die Schußgeräusche sind schnell erstellt und so weiter und so weiter. Für den 64er wird's schon recht bald die erste Kostprobe geben. OUTLAW ist ein Unterlabel von **PALACE SOFTWARE,** was vielleicht noch nicht jeder weiß. Das „Mutterhaus" selbst hat zwei Neuheiten auf Lager: **STARSHIP** ist ein futuristisches Space Game, das mit netten 3D-Grafiken aufwartet. **RIMRUNNER** (für ST & 64er) entführt Sie in eine herrliche Welt des „perfekten" Ballerns. Obwohl nichts umwerfend Neues, dennoch ein, ich würde sagen, „typisches PALACE-Programm". Auf dem Weg zur Bar begegnet mir **Catherine Pasquiers** von **INFOGRAMES.** Sie drückt mir auf die Schnelle ein Video in die Hand, möchte von mir wissen, was ich von **ISNOGUD** halte. Nun, ich hab's mir schnell man angeschaut und festgestellt, daß man die Franzosen fast als „Schneider-Grafik-Meister" bezeichnen könnte. Die Umsetzung vom Comic zur Software ist gut gelungen; die Story um den Kalifen ist logisch aufgebaut; die Animation klasse.

Isnogud – grafisch super!

Basil war auch livehaftig auf der PCW Show!

Danach war **GREMLIN** an der Reihe. Um den kuppelartigen, grünen Stand lief der „livehaftige" **BASIL** herum; ärgerte die Besucher, indem er mit seiner überdimensionalen Lupe stubbste. Superstark geht auch GREMLIN ins Weihnachtsrennen! Die hervorragendsten Titel sind **GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER, ALTERNATIVE WORLD GAMES, COMPENDIUM, BLOOD VALLEY, DEFLECTOR, MASK II** und **TOUR DE FORCE.** Es handelt sich hierbei um Programme, die allesamt durch irre Grafiken und gute Spielidee bestechen!

Last but not least - **OCEAN:** Firmensprecher **Miles Rowland** hatte, wie könnte es auch anders sein, ebenfalls einige Hits an den Manfred zu bringen. Herauspicken möchte ich zunächst einmal eine Art von militärischem Kampf- und Schießtraining. Es heißt **COMBAT SCHOOL** und bietet dem Action- oder Armee-Freund die „Möglichkeit", sich optimal auf den „Ernstfall" vorzubereiten. Auf der anderen Seite liegt ein Demo von **PLATOON** vor, die Versoftung eines Anti-Kriegsfilms, wo man seine „Fähigkeiten" von COMBAT SCHOOL gleich überprüfen kann. Ob dieses Programm ähnlich „antikriegsmäßig" abläuft? Ich kann mir's eigentlich nicht vorstellen. Mal abwarten! **WHERE TIME STOOD STILL** ist ein Action-Adventure, das den Spieler nach einem Flugzeugabsturz in eine futuristische Welt versetzt, wo Dinosaurier und Eingeborene nach Ihrem Leben trachten. Ihr Ziel: Überleben! Unter dem **IMAGINE**-Label wird es ein Guerilla-Kampf-

Lesley Mansford, die „entfesselte" Power bei Electronic Arts. Rechts sehen Sie Marble Madness-ST.

Das sind die neuen Games von Gremlin: (von oben nach unten, linke Spalte). Alternative World Games, Jack the Nipper 2, Deflector, (rechte Spalte) Mask II, Compendium, Basil.

Spiel geben, das eine spanische Programmier-Truppe entworfen hat. Etwas „freundlicher" und lustiger geht es bei **FREDDY HARDEST** zu: Sie übernehmen die Rolle des berüchtigtsten Playboys der Galaxis. Dieser wiederum ist ein gerissener Agent, der für die „gute Seite" arbeitet, aber bisweilen unter Alkoholeinfluß und Vergnügungssucht sehr zu „leiden" hat.

Für Spectrum-User: Wizball/Ocean)

Erst nach dem Christfest wird es ein **MATCHDAY II** geben. Bessere Animation und interessanterer Spielablauf werden garantiert.

So, nun ist der Rundgang durch die PCW Show 1987 zu London beendet. Ich möchte mich gern noch einmal wiederholen und meinen persönlichen Eindruck von der „Welt größten Software-Messe" schildern. Die Stichworte sind: Bessere Software-Qualität als im Vorjahr. Die Zahl der Zusammenschlüsse von Software-Häusern hat zugenommen. „Unabhängige" Software-Ersteller werden immer seltener. Eine Monopolbildung in naher Zukunft ist abzusehen. Der neue Stand der (Computer-)Technik scheint sich nun endlich auch auf die Gestaltung der Programme auszuwirken. Die Zahl der reinen Ballerspiele hat nicht abgenommen. Strategie Games, egal, ob Brett- oder Kriegsspiele, sind populärer denn je. Die 64er-Software nimmt wider Erwarten weiterhin zu. Der Spectrum verliert auch in England so langsam an Boden. Schneider-Produkte sind nicht mehr so gefragt. Die ST-Software ist auf dem Vormarsch; zumindest auf der Insel wird der ST mal die Rolle des C-64 einnehmen. Amiga-Programme sind sehr selten; keiner scheint so recht an den Durchbruch (in England) zu glauben. Der Markt für PC-Spiele wird immer größer; man will auch endlich mit dem PC „spielen". Die Zeit für Innovationen ist jetzt reif; neue Ideen im Software-Bereich sind vonnöten, sonst gehen noch mehr Firmen pleite und müssen verkaufen. Die Show war wie immer sehr, sehr anstrengend für meine Birne und Füße. Ich bin jetzt müde. Ich will nach Hause!

„No Budget" – Public Domain News

Computer-Futter zum „Nulltarif"

Was ist eigentlich Public Domain? Noch immer ist diese seit einiger Zeit recht populäre Einrichtung für viele Computerbesitzer eine Unbekannte Größe, ein Buch mit Sieben Siegeln. Nun, der Begriff Public Domain leitet sich aus dem Englischen ab, bedeutet übersetzt etwa „Gemeineigentum" – und ist im Zusammenhang mit Computern eine gute Möglichkeit, interessante, von Copyright freie Programme quasi „umsonst" zu erhalten. Dieses „Umsonst" und den Hintergrund zu Public Domain möchte ich hier einmal näher erläutern:

Die Public-Domain-Idee an sich entstand bereits gegen Mitder siebziger Jahre in den USA durch verschiedene Interessengruppen, die aus Mangel an Software für ihren jeweiligen Lieblingscomputer auf die Idee kamen, selbst Programme zu schreiben und zu verbreiten. Das heißt, diese Programmautoren wollten oder konnten nicht mit ihrer Software das große Geschäft machen – sie verbreiteten diese Programme in der Regel zum Selbstkostenpreis (berechnet wird der Preis des Datenträgers; hinzu kommt eine geringe Bearbeitungsgebühr).

Mittlerweile gibt es viele Amateure, aber auch echte Profis auf diesem Gebiet (man merkt es an der unterschiedlichen Programmqualität), die solche Public-Domain-Programme erstellen und auch vertreiben. Oft geschieht dies über Computerclubs – aber auch Händler bieten zu akzeptablen Preisen mittlerweile diese Software an. Die Programme, die wohl zur Zeit das meiste Interesse wekken, sind die für den Commodore Amiga. Das liegt sicherlich auch daran, daß dieser Computer noch relativ neu ist und die regulären professionellen Programme doch nicht immer erschwinglich sind.

Hier haben im richtigen Moment einige Leute bei der Einführung dieses Rechners ihre Chancen gesehen und eine inzwischen preiswerte Alternative ins Leben gerufen. So trat z. B. zu Beginn ein Mr. Fred Fish aus den USA auf den Plan und archivierte bis heute über 80 Disks randvoll mit Public-Domain-Programmen. Unter ihnen finden sich IFF-Bilder, Basic-Listings, Adventures, Spiele, Anwenderprogramme und vieles mehr. Neben den „Fish-Disks" gibt es noch eine Reihe

weiterer Produkte, welche z. B. von „Panorama" (über 40 Disks), AMICUS (ca. 20 Disks), FAUG (über 40 Disks) und AUGE 4000 (einer neuen Softwaregruppierung aus Nordrhein-Westfalen, die den Einzugsbereich der Postleitzahlen 4000 erreichen möchten) angeboten werden. Die Palette der Public-Domain-Programme ist riesig und wächst kontinuierlich. Bisweilen sind die angebotenen Disketten für den Amiga inhaltlich wieder neu gemischt und auch qualitativ verbessert worden – und schließlich darf jeder diese Software kopieren, verbreiten und tauschen. Einige besonders interessante Public-Domain-Disks möchte ich kurz vorstellen:
Fish Disk Nr. 62 enthält das Adventure „Hack" in einer Neuauflage mit verbesserter Grafik. Es ist ein interessantes Rollenspiel, welches jedoch eher durch seine Originalität als durch die Grafik besticht.
Fish Disk Nr. 63 enthält das Nachfolgespiel zu „Hack" mit dem Titel „Larn" und ist ebenfalls ein Rollenspiel-Adventure mit überzeugendem Spielverlauf.
Fish Disk Nr. 74 bietet ein CAD-Programm, welches beispielsweise an AEGIS DRAW durchaus heranreicht.
Panorama Disk Nr. 15b: „Fractal-Generator", der per Zufallsgenerator immer wieder neue „Fractals" (Grafiken) erzeugt.
Auge Disk Nr. 2: „Mandelbrot-Forscher-Set" zum Erzeugen von apfelmännchenähnlichen Grafiken (auch in 3D).
Fish Disk Nr. 10 enthält mit „Conquest" ein adventureähnliches Simulationsspiel sowie „Yacht", ein Würfelspiel.
Fish Disk Nr. 15: „MONOPOLY" – das weltbekannte Strategiespiel für den Computer (man spielt gegen drei Computergegner).
Fish Disk Nr. 21: „Mandelbrot – Explorer Set" (Mandelbrotgrafiken)
Fish Disk Nr. 28: Diverse Basic-Spiele
Auge Disk Nr. 3: Digitalisierprogramm für Musikstücke in Stereo.
Wer Interesse an Public-Domain-Programmen für den Amiga hat, der sollte sein Glück u.a. einmal bei folgender Adresse versuchen: Titanic Supersoft, Friedrich-Ebert-Str. 166b, 5600 Wuppertal 1, Tel. 0202/312499. Für eine einzelne Diskette bezahlt man dort 6 DM. Bei der Abnahme von mehreren Disks gibt es nochmal Rabatt.
Doch natürlich gibt es noch zahlreiche weitere Anbieter von Public-Domain-Software. Für den Atari beispielsweise bietet der Verlag Rätz-Eberle bereits jetzt schon eine Fülle von Programmen an, die alle Bereiche der Computersoftware abdekken. Hier finden sich Action Games und Adventures ebenso wie Strategiespiele und Anwenderprogramme. Das Sortiment soll nach unseren Informationen in nächster Zukunft sogar noch beträchtlich erweitert werden, so daß Atari-User hier sicher einiges Interessante finden sollten. Die Adresse: R + E Software, Verlag Rätz Eberle, Postfach 1640, 7518 Bretten.
Wer Freiprogramme für den Atari ST, IBM und Kompatible, Apple II, Macintosh, C-64/128 sowie für den Amiga sucht, der wird eventuell bei der Schweizer Firma Eco-Soft mit Niederlassung in Deutschland das Richtige finden. Die Adresse: Eco Soft, Kaiserstr. 21, 7890 Waldshut, Tel. 07751/7920 oder Casa Carina, 6981 Astano, Schweiz, Tel. 091/732551.
Auch wer für seinen PC das eine oder andere Programm benötigt, kann unter Umständen seine Software gewissermaßen „zum Nulltarif" bekommen. Hier einige mögliche Anlaufstellen: Ueding Electronics, Holtewiese 2, 5750 Menen 1, Tel. 02373/63159; PDS-Service, Haustätter Höhe 10, 8200 Rosenheim, Tel. 08031/82488; MLS-Computer, Sonnenblickallee 9, Tel. 06421/23048.
Natürlich können wir an dieser Stelle nicht die Adressen aller Anbieter von Public-Domain-Software aufführen. Wir bitten unsere Leser und die nicht berücksichtigten Firmen hierfür um Verständnis. Eines jedoch scheint sicher: Das Angebot an PD-Programmen nimmt mit einer ungeheuren Rasanz zu, so daß sicher in nicht ferner Zukunft aus einer Vielfalt von Produkten das passende ausgesucht werden kann. Im Zuge dieser Entwicklung werden sicher auch viele Anbieter von Normalpreis-Programmen Public Domain in ihr Sortiment mit aufnehmen. Freilich: Damit wird auch ein harter Konkurrenzkampf entbrennen um die ohnehin schon heiß umkämpften Marktanteile, doch schließlich: Uns User kann's nur freuen!

Uwe Winkelkötter/ Bernd Zimmermann

Berichtigung!

Nigel Holcroft machte uns auf einen kleinen, aber entscheidenden Fehler aufmerksam, der uns in ASM 10/87 unterlief: Auf Seite 120 wurde beim Test des Programms ARNOR PROWORT fälschlicherweise geschrieben, daß dieses kein WORD WRAPPING beherrscht. Dies ist nicht richtig. Das Programm beherrscht diese Funktion sogar recht gut.
Das „Nichtfunktionieren" der WORD-WRAPPING lag an einem Bedienungsfehler im angewählten Menü-Punkt.
War mein Fehler, sorry!

Positiv: Sehr hohes Tempo bei den Textformatier-Funktionen; einfache Handhabung; Mail-Merge implementiert; umfangreiches Wörterbuch; schnelle Text-Block-Operationen.
Negativ: ~~Kein Word-Wrapping~~; langsames Scrolling; relativ lange Nachladezeiten bei einigen Funktionen.

Ottfried Schmidt

lifornia

GAMES™

U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

KONVERTIERUNGEN

AUF EINEN BLICK......!

Leute, es tut uns für Euch C-64-Freaks wirklich leid, aber das von uns vorgestellte Supergame **REBEL** vom Schallplatten-Ableger **VIRGIN GAMES** ist für den Commodore ein absoluter Flop. In der ASM 10/87 stellten wir die Spectrum-Version vor, die wirklich phantastisch war, denn soviel Spielwitz sah man bis jetzt selten auf einem Heimcomputer. Bei der C-64-Fassung blieb davon allerdings wenig übrig, denn im Gegensatz zum Spectrum geht's hier vornehmlich ums Ballern. Die eigentliche Spielidee tritt dabei völlig zurück. Das allein ist ja schon schlimm genug, hinzu kommt aber noch, daß die Grafik nur noch unteres Mittelmaß ist. Einzig und allein der Sound ist noch ganz brauchbar, den Rest sollte man aber kurz und schmerzlos vergessen. Schade, schade...

★☆★

Daß nicht unbedingt nur Top-Games noch nach längerer Zeit konvertiert werden, beweist **PLAYERS** mit dem schon vergessen geglaubten Spielautomaten-Game **DIZZY DICE.** Neben der Spectrum-Urversion gibt's den Low-Budget-Nobody nun auch für den C-16/Plus4, den Atari XL/XE und den Software-Riesen C-64. Ob sich gerade die C-64-Freaks auf das Game stürzen werden, darf bezweifelt werden.

★☆★

ELECTRONIC ARTS bietet **WORLD TOUR GOLF** jetzt für den C-64 und den IBM an. Das Programm bietet einiges an Komfort, denn der Spieler kann z.B. unter zwölf internationalen Golfplätzen wählen. Wer von den Golf-Fans wollte nicht schon immer einmal bei den Masters mitspielen? Der einzige Nachteil ist, daß man bei WOLRD TOUR GOLF nichts gewinnen, sondern sogar noch Geld ausgeben muß. Die C-64 Diskette kostet nämlich ca. 45 DM, die für den IBM sogar ca. 70 DM. Dafür bekommt man aber auch eine wirklich realitätsnahe Golf-Simulation. Gegen Leaderboard ist aber nach wie vor kein Kraut gewachsen, sorry ELECTRONIC ARTS...

Man sollte es kaum glauben, aber auch auf dem IBM kann man flippern! **INFOGRAMES** hat unter seinem Label **ERE INFORMATIQUE** das schon etwas angegraute, aber immer noch ausgezeichnete Flipperprogramm **MACADAM BUMPER** für den IBM konvertiert. Neben der normalen Spielerei kann man sich auch seine eigenen Flipper basteln, denn zusätzlich ist auch noch ein Flipper-Construction-Set eingebaut. Bumper, Discs und Flipper dürfen beliebig gesetzt und die Optik mit einem eigenen Malprogramm erstellt werden. Für Flipperfans ist das Programm ein absolutes Muß!

★☆★

Gleichermaßen erstaunte und befriedigte Gesichter gab es in der Redaktion, als nun die Amiga-Fassung des Baller-Tophits **GOLDRUNNER** eintraf. Erstaunt waren wir deshalb, weil die Konvertierung bis auf einige Details haargenau der Atari ST-Version entspricht. Nicht nur die Grafiken gleichen sich wie ein Ei dem anderen, auch die Animation, das Scrolling und sogar der Sound sind fast absolut identisch. Erwähnen muß man vor allen Dingen noch, daß der Sound Amiga-untypisch nicht gesampelt sondern programmiert wurde (!). Erstaunlich ist außerdem, daß die ST-Sprachausgabe um eine Kleinigkeit besser ist als beim Amiga, und das obwohl der ST weißgott nicht den brillanten Soundchip des großen Commodore besitzt. **MICRODEAL** ist wirklich eine sehr gute Umsetzung gelungen, so daß sich bei diesem Game die ST- und Amiga-Fans wohl kaum in die Haare geraten können.

★☆★

Und noch 'ne Neuheit für den IBM aus Frankreich: Der **INFOGRAMES**-Klassiker **EDEN BLUES** bietet jede Menge Spaß und Spannung, denn Kenner der Adventure-Szene werden wissen, daß gerade diese Firma auf diesem Gebiet mit brillianten Programmen glänzt. Alle Handlungen werden über Icons gesteuert, der Plot ist darüberhinaus ziemlich spannend, denn nach einem Atomkrieg sucht der letzte Mann die letzte Frau. Und das für nur 75 DM pro Diskette...

Jawoll, jetzt bekommen auch die Spectrum-Fans die zweifelhafte Möglichkeit, sich den Ultra-Langweiler **SUN STAR** auf ihrem Rechner reinzuziehen. Wie auch bei der alten C-64 Fassung bleibt der Spaß auf der Strecke, denn ein schlechteres Labyrinthspiel gab es wohl selten. Was sich **CRL** bei dieser Veröffentlichung gedacht hat, weiß der Himmel.

★☆★

Wenn ich die Flut der Konvertierungen für den IBM PC so betrachte, kommt mir manchmal der Gedanke, ob man nach einem doch immerhin möglichen Ausrangieren dieser Rechner aus dem Business-Bereich den PC vielleicht als Heimcomputer verscheuern sollte? **OCEAN** hat nämlich schon wieder zwei Top-Programme für den Profi-Rechner umgesetzt, und zwar **ARKANOID** und **GREAT ESCAPE.** Ersteres ist allen Sekretärinnen bedenkenlos zu empfehlen, denn gerade ARKANOID eignet sich als kleine Entspannung für zwischendurch. Leider hat das Ball-Game ein wenig abspecken müssen und darf getrost als schlechteste Fassung bewertet werden. Die Steuerung ist ungenau, der Sound mies und die Grafik schlicht. Trotzdem macht das Game immer noch viel Spaß. Für GREAT ESCAPE muß man schon mehr Zeit aufwenden, denn immerhin muß einem Lagerhäftling zur Flucht verholfen werden. Managern mit viel Zeit sei dieses Spiel empfohlen, obwohl auch hier die Grafik gegenüber den anderen Versionen etwas nachgegeben hat.

Für zwei Outsider in der Heimcomputerszene hat **MASTERTRONIC** *in der* **M.A.D. GAMES** *Reihe noch einmal das Dartspiel* **180** *neu aufgelegt. Für 15 DM sind nämlich nun auch die Ataris und der MSX mit dabei. Mir persönlich gefällt die MSX-Fassung sogar etwas besser als beim kleinen Atari. Was soll's, jedenfalls können sich die Besitzer dieser Systeme mal wieder über was Neues freuen.*

★☆★

Verwirrungen über Verwirrungen: **ARIOLASOFT** *vertreibt jetzt ein Programm mit dem Namen* **FOOTBALL MANAGER,** *bei dem es sich aber nicht um* **den** *FOOTBALL MANAGER von* **ADDICTIVE** *handelt, sondern um eine eingedeutschte Version von* **BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL FORTUNES.** *Das Programm bietet nämlich noch ein komplettes Spielbrett mit Monopoly-artigen Regeln. Nur das Ziel ist (fast) das gleiche: Ein Jahr in der Fußball-Bundesliga muß überstanden werden! Das Game gibt es für eine ganze Reihe von Systemen, und zwar für den C-64, Schneider, Atari XL/XE, Amiga und den IBM.*

Dummerweise gibt es für den IBM seit neuestem auch noch eine gelungene Konvertierung des originalen FOOTBALL MANAGERS (also dem von ADDICTIVE), das diesen Namen auch für sich beansprucht. Das Chaos dürfte also perfekt sein. Immerhin gelang es uns nach langem Rätselraten, die oben abgebildete Version als die IBM-Fassung des Originals zu identifizieren. Also Leute, alles klar?

★☆★

Ich weiß nicht, was sich **ATLANTIS** *dabei gedacht hat, aber nichtsdestotrotz wurde die miserable 10-Marks-Bowling-Simulation* **TEN PIN CHALLENGE** *neu für den Schneider aufgelegt. Geändert hat sich nichts, also: Forget it.*

Und weiter geht's mit einer Amiga-Neuheit! **TYPHOON** *heißt die gelungene Umsetzung des gleichnamigen Atari ST-Programms, und die steht der Vorlage wirklich in nichts nach. Grafik, Sound und Animation sind mal wieder identisch mit der ST-Fassung, nur der Sound ist beim Amiga etwas besser. Man merkt halt auch, daß beide Computer derselben Prozessorfamilie angehören, insofern sind Umsetzungen dieser Art auch nicht allzu problematisch. TYPHOON für den Amiga gibt's übrigens bei* **KINGSOFT.** *Also ran!*

In den weiten Weltmeeren schwimmen ja schon einige Computer-Spiele, bis jetzt aber hat sich noch kein Hersteller an die Simulation eines Tragflächenbootes gewagt. Mit **PEGASUS** *bietet* **ELECTRONIC ARTS** *jetzt auch den Spectrum-Freunden die Möglichkeit, sich auf wilde Schlachten und gefährliche Aufträge einzulassen. Da auch die Strategie nicht zu kurz kommt, dürfte die mittelmäßige Animation nicht allzu stark ins Gewicht fallen. Ich finde das Game jedenfalls auch in der Spectrum-Version spielenswert.*

★☆★

Sieh da, sieh da, nun hält eine Variante des Klassikers Boulderdash *auch auf dem BBC und dem Atari XL/XE Einzug.* **ATLANTIS** *hat sich entschlossen, das friedliche Game mit dem martialischen Namen* **SURVIVORS** *noch einmal neu aufzulegen. Nicht neu ist allerdings der Preis, denn der beträgt nach wie vor 10 Mäuse. Und die Kohle ist das Programm auch auf alle Fälle wert.*

★☆★

Weiter geht's mit einer weiteren Konvertierung für den Atari ST: **MARBLE MADNESS** *ist ein wirklich gelungenes Game, bei dem man als Spieler viel, viel Geschick braucht, um eine Kugel sicher über die seltsamsten Plattformen zu steuern. Hoffentlich bringt ELECTRONIC ARTS auch weiterhin so exzellente Software für den großen Atari heraus.*

★☆★

Der muskelbepackte Superheld **STORM** *kann jetzt auch bei den Atarianern durch ein fallengespicktes Labyrinth laufen, denn* **MASTERTRONIC** *hat das Billig-Game wieder aufgelegt. Empfehlenswert.*

★☆★

Was lange währt, wird endlich gut (oder auch nicht): Die C-64-Version von **STARFOX** *ist da! Das Programm ist zwar nicht schlecht, fordert aber neben viel Ballerei aber auch einiges an Strategie. Die Aufgabe ist nämlich denkbar einfach: Ein ganzer Planet muß vernichtet werden! Wer auf diese Mischung steht, sollte mal bei* **ARIOLASOFT** *vorbeischauen.*

★☆★

Wer glaubt, daß die Besitzer eines IBM immer nur seriöse Spiele kaufen, der muß sich von **RAINBIRD** *eines Besseren belehren lassen, denn die Firma wird ihre Gründe haben, daß sie das schnelle Strategie-Shoot-em-up* **TRACKER** *nun für den IBM konvertiert hat. Ganz so schnell ist die Animation zwar nicht mehr, aber spannend ist das Game nach wie vor, wenn ich auch die 3D-Grafik immer noch ein bissel chaotisch finde. Immerhin, TRACKER ist für den IBM immer noch ein gutes Durchschnittsprogramm.*

Eines der ältesten Spiele der Schulgeschichte, nämlich das beliebte Schiffe-Versenken, kann sich der geneigte Spiele-Freak nun in einer technisch und grafisch perfekten Version auf dem Atari ST reinziehen. Wir hatten bereits die - auch sehr gute - C-64-Version von **BATTLESHIPS** *vorgestellt, aber der ST schlägt alle Fassungen um Längen. Die Super-Animation, der gute Sound und das restliche Outfit machen aus diesem doch eigentlich recht simplen Spiel ein äußerst spannendes Actionspiel. Bravo* **ELITE**!

★☆★

Das Risiko-Spiel mit dem adeligen Touch ist wieder da! Welches Game gemeint ist? Natürlich **DEFENDER OF THE CROWN. CINEMAWARE** *hat dieses fantastische Strategiespiel doch tatsächlich jetzt für den IBM umgesetzt. Mißt man die Grafik des Programms an den Möglichkeiten des Rechners, so ist diese Version gut gelungen. Amiga-Grafiken darf man natürlich nicht erwarten. Allerdings frage ich mich langsam, wann die Atari ST Version, die ja wohl ein absoluter Verkaufshit wäre, endlich erscheinen wird. Immerhin verriet uns die gute Seele von* **MIRRORSOFT** *(die Firma macht den Vertrieb in England),* **Pat Bitton,** *daß man im Moment die ST-Version bereits duplizieren würde. Lange kann es also nicht mehr dauern.*

★☆★

CHUCK YEAGER's ADVANCED FLIGHT TRAINER sieht auch auf dem C-64 nicht **schlecht aus. ELECTRONIC ARTS** hat einen weiteren Schritt getan, um kniffige, gute Software an den Mann zu bringe! Brillant!

Brandneu von der PCW-Show:

Zwei Action Games mit Supergrafik!

Wer den Bericht von der PCW-Show in London schon gelesen hat, weiß, das Manfred bei CRL seinen großen Auftritt hatte. Clement Chambers, der Boß des bekannten Softwarehauses, stellte eigens einen Fahrer samt zugehöriger Limouine ab, um Manfred bei einem Glas Sekt zwei Demoversionen zu überreichen.

Zuhause angekommen, haben wir die beiden Programme natürlich sofort eingeladen.

MANDROID und **JET BOYS** heißen die beiden neuen Produktionen für den Commodore 64. Da ist ja klar, daß wir noch kurz vor Redaktionsschluß diese beiden Programme in den Blickpunkt setzen.

Gleich nach dem Laden von MANDROID stutze ich ein wenig. Das kenne ich doch! Das gab's doch schon mal. Und richtig! Wie ich so die Begleitinformation durchlese, sehe ich, daß ich mit meiner Vermutung richtig lag. Es handelt sich bei MANDROID um den Nachfolger von CYBORG. Und auch MANDROID ist wieder ein Wesen, das halb Mensch, halb Maschine ist. Wie immer gibt's natürlich auch eine Aufgabe zu erfüllen. Diesmal muß MANDROID Plaupausen auf einem von feindlichen Bewohnern vereinnahmten Planeten besorgen. Der Bildschirmaufbau ist hier genauso wie bei CYBORG. Im oberen Teil steuert man die „Kampfmaschine". In der unteren Bildschirmhälfte werden diverse Aktionen angezeigt. Geht man z.B. in das Haus, neben dem der Raumgleiter steht (Anfangsbild), findet man einen Computer, den man anzapfen kann. Hier können Waffen gekauft oder verkauft werden usw.

Sogar eine kleine Spielfunktion ist eingebaut. Man kann sein Budget durch Spielen an einem einarmigen Banditen vergrößern bzw. auch entsprechend Geld verlieren. Natürlich muß man auch wieder etliche Aliens aus dem Weg schaffen. Außerdem braucht man zur Suche den Raumgleiter, den es sorgsam über die Oberfläche des Planeten zu steuern gilt. Es empfiehlt sich auf jeden Fall, eine Karte der Gegend anzulegen, sonst kommt man irgendwannmal nicht mehr klar.

Schon die uns vorliegende Demo-Version zeigte, daß sich eingefleischte CYBORG-Fans auch auf MANDROID freuen können.

Das zweite Programm, **JET-BOYS** hinterließ bei mir auf den ersten Blick keinen besonders guten Eindruck. Das Game kann allein oder zu zweit gespielt werden. Dabei steuert man jeweils ein Männchen, das mit einem Jet-Pac auf dem Rükken über eine Planetenoberfläche fliegt. Und dann geht die Ballerei los. Diverse Raumschiffe, Kugeln und dergleichen greifen in Wellen an. Alleine gespielt, geht das Ganze ja noch. Zu zweit gibt's aber unweigerlich Salat. Zwar kann man die beiden Männchen gut voneinander unterscheiden. Irgendwie fehlt es aber an Platz zum Ausweichen, wenn die Ballerei nicht auf Anhieb klappt. Grafisch ist das Game recht gut aufgemacht. Es gibt diverse Waffenerweiterungen im Spiel, und die verschiedenen Level können sich sehen lassen. Die Angreiferwellen sind allerdings so schnell, daß man mit seiner Spielfigur sehr schnell eines der insgesamt drei Leben ausgehaucht hat. Wenn man zu zweit spielt, kommt außerdem noch dazu, daß man eine ganze Weile warten muß, bis „das neue Leben" auf dem Bildschirm erscheint. Das mag möglicherweise daran liegen, daß dieses eben nur die Demo-Version war. Trotzdem wage ich eine Prognose: Entweder man wird dieses Game sehr lange und ausdauernd spielen, weil die Herausforderung reizt, oder man legt es nach kurzer Zeit gefrustet in die Ecke.

Was noch zu sagen bleibt, ist, daß man auf jeden Fall auf die beiden Endversionen von MANDROID und JET BOYS gespannt sein darf. Wieviel man jeweils für die Games hinblättern darf, war noch nicht in Erfahrung zu bringen. Mir persönlich hat das, was ich vom CYBORG-Nachfolger gesehen habe, besser gefallen als das Jet-Pac-Ballerspielchen, aber das ist, wie so oft, Geschmackssache.

Martina Strack

c16chris

★ „Kleinkrieg für jedermann!“

Programm: Wargame Construction Set, **System:** C-64, Atari XL, Apple II, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Strategic Simulation Inc. (SSI).
Sozusagen das Nonplusultra strategischer Spiele glaubt **SSI** nun mit dem **WARGAME CONSTRUCTION SET** auf den Markt gebracht zu haben. Mit dem W.C.S. kann man sich, so der Covertext, beliebige, nur durch die eigene Fantasie begrenzte Computerschlachten erstellen und nach Herzenslust durchspielen. Daß es beim W.C.S. leider nicht ganz so unbeschwert zugeht, habe ich bei meinem sonntäglichen Test feststellen müssen. Also ran an die Buletten! Rein die Disk und geladen! Nach kurzer Ladezeit fing ich erst einmal an, nicht schlecht zu staunen. Da erscheint doch tatsächlich ein ganz großes SSI-Emblem auf dem Bildschirm; solch einen grafischen Aufwand ist man ja von SSI wirklich nicht gewöhnt! Nachdem das Laden abgeschlossen ist, erscheint sogar ein Titelbild, das aber gleichzeitig als Menü dient. Eine der Wahlen, die ich habe, ist es, ein Einspieler-Spiel (man kann auch zu zweit gegeneinander spielen) zu spielen. Da ich im Moment niemanden in der Nähe habe, der einen Bildschirmkampf mit mir aufnehmen könnte, wähle ich also, da ich auch nicht gleich in den Editor gehen will, diese Option an. Kurze Zeit später erscheint wiederum ein gut zu bedienendes Menü in dem ich mir eines von acht vorgegebenen historischen und imaginären Szenarien zum Spielen oder eines der abgespeicherten Spiele zum Fortsetzen aussuchen kann. Hier habe ich mich für ein Anfängern in der Anleitung empfohlenes futuristisches Spiel mit dem Titel „Return to Beta 4“ entschieden. Wiederum einen Moment später beginnt dann das Spiel. Auf dem Bildschirm sieht man nun oben eine Statusanzeige, die einem Auskunft darüber gibt, in welcher der 9 Spielphasen man sich derzeit befindet. Unter dieser Anzeige findet man das eigentliche Spielfeld, das aber grafisch, wie fast jedes SSI-Spielfeld, nicht viel hergibt, was es aber ja auch nicht unbedingt braucht. Unter dem Spielfeld wiederum ist eine Zeile, in der gegebenenfalls die Attribute der im Cursorfeld befindlichen militärischen Einheit ausgegeben werden. Diese Attribute sind diesmal Feuerkraft, Verteidigung/Abwehr, Reichweite, Sturmtauglichkeit, Bewegungspunkte und „Stärke“ (wohl Stabilität). Irgendwo im Spielfeld stand dann auch mein Cursor rum, den ich mittels des Joysticks in Port 1 (bei 2-Spieler benutzt der zweite Spieler ein Joystick in Port 2) beliebig postieren kann. Und nun kommt etwas, was es bei SSI bis jetzt in dieser Form noch nicht gab! Wenn der Cursor einen Rand des Spielfeldes berührt, und die Spielfläche dort noch nicht zu Ende ist, scrollt die Landschaft weich (!!!) in die jeweilige Richtung. Auch sonst machte das Programm technisch einen recht guten Eindruck – allerdings mit einer Ausnahme, und zwar der Spielroutine, deren Macken ich aber noch beschreiben werde. Nun beginnt die erste Spielphase. Diese „Observation Phase“ dient dazu, noch einmal einen Überblick über die derzeitige Lage zu bekommen, um sich für die folgenden Spielzüge eine Taktik zurechtzulegen. Die nächste Phase, die mittels einer Funktionstaste aktiviert wird, ist die soganannte „Friendly Fire Phase“, in der, wie der Name schon sagt, die eigenen Geschütze „zu Wort“ kommen. Nachdem man mit den Geschützen, die zu Feuern in der Lage waren, möglichst viele Feindeinheiten, die man anfangs überhaupt nicht sieht (Witz, komm raus!), vernichtet, bzw. beschädigt hat (meistens schießt man aber daneben, was schnell Frust bewirkt), folgt, ebenfalls auf Funktionstaste, die „Friendly Movement Phase“, in der man seine Einheiten bewegen kann. Diese Phase ist aber aufgrund ihrer mangelnden Geschwindigkeit eine ziemliche Qual. Bis man alle seine maximal 31 Einheiten (oho, und ich dachte, „nur durch die eigene Fantasie begrenzt“) dorthin bewegt hat, wo man sie (allerdings durch die Bewegungspunkte eingegrenzt) hinhaben möchte, vergeht schon ein gerüttelt Maß an Zeit. Nun, spätestens jetzt kommt für den Spieler das böse Erwachen, denn nun kommt die „Enemy Fire Phase“, und der „Enemy“, der kann schießen! Binnen kurzer Zeit ist bereits die knappe Hälfte meiner Einheiten aufgerieben. Die nächste Phase, die zweite „Friendly Fire Phase“, hilft da auch nicht mehr weiter, da fast alle meine Einheiten, die in der Nähe feindlicher Einheiten stehen oder standen, aufgrund ihrer Beschädigungen...äh...- nicht mehr so richtig treffen. Die „Enemy Movement Phase“ und die zweite „Enemy Fire Phase“, die folgen, tragen nicht gerade zur Besserung meiner Lage bei. Schließlich folgt die „Victory Phase“, die man wohl besser „Loss Phase“ genannt hätte. Hier wird kurz angezeigt, wieviele (eigene und feindliche) Einheiten bis jetzt zerstört worden sind. Die letzte Phase in einer Runde ist die „Save Game Phase“, in der man sich aussuchen kann, ob man das Spiel im gegenwärtigen Zustand abspeichern möchte, um es irgendwann einmal zu beenden (oder auch nicht). Dieser Phasenzyklus wiederholt sich dann, bis eine der Seiten verloren hat (bei meinen Testspielen war immer ich diese Seite – sehr merkwürdig!). Der Editor, der ja eigentlich ein Kernstück dieses Programmes ist, verdient keine außerordentliche Beachtung. Er ist zwar nicht schlecht, und man kommt mit etwas Übung auch mit ihm zurecht – das Ei des Kolumbus ist er aber wirklich nicht. Mit ihm kann man eigene Spielflächen und Kampfeinheiten schaffen und zu einer Kleinapokalypse zusammenstellen. So „gut“ die Idee auch ist, das Programm hätte man erheblich besser machen können. Meine Bewertung sieht wie folgt aus: *Uli*

Grafik:	**4**
Handhabung:	**8-9**
Technik/Strategie:	**8**
Spielwert:	**4**
Preis/Leistung:	**5**

★ Runter

Programm: **Ace 2, System:** C-64, Plus4, **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Cascade Games, **Bezugsquelle:** u.a. R.Lindenschmidt, Löhne.
Gerade die Plus4-Besitzer dürfte es wohl freuen, daß nun die Fortsetzung des Flugsimulator-Klassikers **ACE** mit dem schlichten Namen **ACE 2** erschienen ist. **CASCADE GAMES** hat die „2“ nicht nur verwendet, um das Game als Nachfolger zu deklarieren, sondern sie bedeutet auch, daß man mit zwei Spielern gegeneinander antreten kann. Die Features des Games sind im wesentlichen die des Vorgängers. So kann man verschiedene Parameter wie die Anzahl der Flugzeuge und anderes verstellen, oder man kann auch ganz einfach gegen den Computer spielen. Letztere Option ist aber weniger erfreulich, denn der Computer ist ein fast übermächtiger Gegner, der das eigene Flugzeug schon abgeschossen hat, bevor man selbst den Gegner überhaupt sieht. Eine breite Palette von Waffensystemen macht einen ausgefeilten Luftkampf möglich, die neben der Joysticksteuerung

★ Bedenkliche Simulation

Programm: High Frontier, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Activision, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

Nachdem *S.D.I.* von der Bundesprüfstelle indiziert wurde und somit „weg vom Fenster“ ist, beglückt uns die Firma **ACTIVISION** mit einer SDI-Simulation, die es in sich hat. **HIGH FRONTIER** heißt das Werk, mit dem jeder Commodore-Besitzer das SDI-Projekt selbst in die Hand nehmen kann.
Hier sind die Rollen jedenfalls schon verteilt. Sie sind der amerikanische Manager des amerikanischen SDI-Projekts und müssen zusehen, daß Sie Geld und Leute, die Sie vom Präsidenten bewilligt bekommen richtig einteilen. Außerdem sind Spionage zu betreiben, die „Lage“ zu beobachten und im Ernstfall die Raketen abzufeuern. Je nach Spielstufe kommt einiges auf Sie zu (mit Sicherheit jedenfalls die sowjetischen Raketen).
Der Aufbau des Games ist jedenfalls ziemlich kompliziert. Im Falle der Bedienung der SDI-Kommandozentrale läßt leider auch die Anleitung (in deutsch) zu wünschen übrig (welches Feld ist das Feld links der zweiten Reihe?, wo ist „das Feld rechts“?). Da hat man sich soviel Mühe gegeben, einzelne Icons mit „D1 bis D16“ zu beziffern, und dann sowas. Aber schließlich ist das ein Strategiespiel, wo man ein bißchen denken soll, und wenn das auch nicht hilft, dann muß man's eben ausprobieren. Alles andere ist relativ einfach. Man entwickelt Systeme, hält den Präsidenten bei Laune (der will Ergebnisse sehen!, spioniert so ein bißchen rum und achtet darauf, daß sich die Russen möglichst ruhig verhalten. Da gibt es nur ein Problem: Die fangen eigentlich immer an. Zunächst wählte ich einen realistischen amerikanischen Präsidenten und einen ebensolchen Sowjet-Führer (es besteht auch die Möglichkeit, bei beiden eine „Taube“ oder einen „Falken“ zu wählen). Ich entwickelte Systeme, gab dem Präsidenten, wenn der danach fragte, an, daß unsere Systeme (sich steigernd) zwischen 30 und 50% der feindlichen Raketen runterholen, und die Geldmittel flossen.

Soweit, so gut. Dann kam der entscheidende Moment. Je mehr Systeme ich entwickelt hatte, um so größer wurde die Kriegsgefahr, und siehe da, eines Tages forderte mich der Präsident (wg. der kritischen Lage) auf, die Codes für Bewaffnung und Abschuß entgegenzunehmen. Jetzt gilt's! Doch wie um Gottes willen kriege ich die blöden Satelliten hoch? Das macht man von der SDI-Zentrale aus. Ich wählte jeweils die Icons an, wie es in der Anleitung beschrieben war. Es tut sich nichts. Ich probiers anders: es tut sich nichts.
Fazit des Ganzen: Die Russen greifen an, und ich empfehle im letzten Moment, die eigenen Interkontinentalraketen abzufeuern (wir konnten die Russischen ja nicht abfangen). Zum Schluß erscheint eine Bewertung meiner Leistung: Spielertyp: Realist.
Na denn, auf ein Neues. Ich drücke den Feuerknopf, und was sehe ich: „Press Button to renew the world“. Das geht auch wirklich nur im Spiel auf Knopfdruck. Diesmal wähle ich einen „scharfen“ Amerikaner samt „friedlichem“ Russen, und ab geht's. Zwar kriege ich genügend Geld, um die Systeme zu entwickeln. Trotzdem laust mich der Affe, als ich sehe, daß sich die „Lage“ bei den Russen wieder genauso entwickelt: Die greifen irgendwann einfach an. Und schon rummst es wieder im Karton. Nur so ganz nebenbei: Der Sound nach dem Abschuß der sowjetischen Raketen ist ganz passend gemacht, ein scharfer Pfeifton, der immer schriller wird, je mehr sich die Raketen den USA nähern. Man wartet förmlich nur darauf, daß der 64er in die Luft geht. Dann ist auch hier wieder alles vorbei.
Naja. Nach einigen Spielchen, die auch die Orbit-Sequenz einschließen (hier kann man die feindlichen Raketen auch manuell mit dem Joystick „abfangen“) höre ich mit dem Test auf. Das „Spiel“ kann man nur mit ebenso gemischten Gefühlen betrachten, wie die Nachrichten über Reagans SDI-Entwicklung.
Die Grafik ist bei HIGH FRONTIER, wie bei fast allen Strategiespielen, nicht besonders gut, der Bildschirm ist von Icons übersät, aber es ist erträglich. Der Sound beschränkt sich im wesentlichen auf den oben beschriebenen Effekt sowie Piepgeräusche beim Auswählen eines Icons. Kommen wir zur Strategie: Klar, beim Entwickeln der Systeme usw. muß man schon strategisch vorgehen, aber wo gibt es eine Strategie, die man nutzen kann, um z.B. den Einsatz des SDI-Systems zu verhindern? Ich höre schon wieder Argumente wie, „dann wäre ja die Hälfte wenn nicht sogar der ganze Spielsinn weg“. Böse Zungen könnten behaupten, daß es mit dem „echten“ SDI-System sein wird, wie mit dem „Spiel“: wenn's erstmal da ist, wird's auch benutzt, oder wie? Wenn mich einer fragt, das Programm ist Mittelmaß, wie hier mit dem Thema umgegangen wird (auch in der Anleitung!) spottet jeder Beschreibung! *Martina Strack*

Grafik	**6**
Handhabung	**7**
Technik/Strategie	**6**
Spielwert	**?????**
Preis/Leistung	**7**

kommen sie immer

auch ncoh einige Zusatztasten nötig machen. Es ist also nicht einfach, sich in das Spiel einzufinden. Interessant sind dann aber die zwei Szenarios, die man auswählen kann. Beim ersten Szenario fightet man in guter alter Manier einen kleinen Luftkampf aus, während es beim zweiten Szenario darum geht, zuerst ein feindliches Flugzeug und dann eine feindliche Radarstation zu zerstören. Die Grafik hält sich bei beiden Optionen leider in einem ziemlich engen Rahmen. Der Himmel ist ein großer blauer Balken, die Küste ein gelber. Auftauchende Objekte am Boden und in der Luft werden beim Näherkommen zwar gut gezoomt, sind aber leider auch nur unterer Durchschnitt. Allerdings darf man nicht vergessen, daß das Game seinen Reiz aus der Vielzahl der Möglichkeiten schöpft, mit denen man im Luftkampf agieren kann. Schade ist dabei nur, daß es diese Möglichkeiten auch schon beim Vorläufer gab, insofern tut sich nicht viel neues. Die wesentliche Neuerung besteht ja nur aus der 2-Spieler-Option, und die kann man logischerweise nur nutzen, wenn man einen Mitspieler findet. Zu zweit macht ACE 2 dann aber auch mehr Spaß, denn die Chancen für die Spieler sind viel besser verteilt.
Wer aber auch häufiger alleine spielt und schon den Vorgänger hat, der sollte sich den Kauf von ACE 2 genau überlegen. Für den C-64 gibt es deutlich bessere Programme dieser Art, aber für den Plus4 ist ACE 2 mit Sicherheit immer noch ein sehr gutes Spiel, bedenkt man, was für Schrott sonst noch für den kleinen Commodore existiert... *gen*

Grafik	**7**
Handhabung	**7**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**8**
Preis/Leistung	**8**

★ Es kribbelt in den Fingern!

Programm: Vegas Gambler, **System:** C-64, **Preis:** ca. 60 Mark (Disc), **Hersteller:** California Dreams, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.

Sie haben nicht das nötige (Groß-)Geld, wollen aber trotzdem Ihr Glück im Spiel versuchen, ohne damit das Risiko des finanziellen Ruins einzugehen? Dann ist **VEGAS GAMBLER** von **CALIFORNIA DREAMS** genau das richtige Programm für Sie. Vegas Gambler besteht aus vier verschiedenen Programmen, die genau so gut einzeln auf dem Markt hätten erscheinen können. Sie sind nur dadurch miteinander verknüpft, daß man das Geld von einem ins andere Spiel mitnehmen kann. Nach dem Laden erscheint das Menü: Black Jack, Poker, Slot Machines, Roulette. Außerdem kann man seinen Geldbestand laden oder abspeichern.

Die Steuerung erfolgt im gesamten Spiel durch eine Hand, die mit dem Joystick als Maus-Ersatz gesteuert wird. Mit dieser Hand müssen die verschiedenen Icons angeklickt werden, was sich im ganzen Spiel als etwas hinderlich erweist. Das mitgelieferte Handbuch ist 43 Seiten stark und in Englisch verfaßt, es soll demnächst aber ein deutsches Handbuch mitgeliefert werden. Das englische Handbuch ist leicht verständlich und erläutert den Programmaufbau recht gut. Außerdem ist dem Spiel eine sogenannte „Copy Protection Card" beigefügt. Das Programm fragt an einer beliebigen Stelle einen Code ab, den man auf der Karte suchen muß. Soviel zum Thema Kopierschutz.

SLOT MACHINE Wer kennt Sie nicht, die einarmigen Banditen, die in jeder Spielhalle zum Geldeinwerfen locken? Bei Slot Machine kann man bis zu fünf Coins (Münzen) einsetzen. Dementsprechend werden die einzelnen Paylines vom Computer aktiviert. Es gibt insgesamt fünf Paylines, drei waagerechte und zwei diagonale. Hat man nun seine Coins in die Maschine geworfen, muß der Hebel nach unten gezogen werden, indem man ihn anklickt. Nun drehen sich die drei Walzen, und der Gewinn wird ausgeworfen, sofern eine oder mehrere der zwölf angegebenen Kombinationen auf den Walzen sichtbar wird. Der Spielablauf ist recht langsam, da man vor jedem neuen Spiel wieder seine Coins einwerfen muß, was doch eine Menge Zeit erfordert. Die Grafik ist gut gemacht, besonders die sich drehenden Walzen sind ansprechend animiert, nur der Sound wurde leider völlig vernachlässigt, so daß ein paar schräge Töne zu hören sind, z.B. beim Starten der Walzen.

POKER. Bei Poker wird ein Five-Card Poker-Automat simuliert. Unter den Karten, die grafisch anspruchsvoll gestaltet sind, ist jeweils eine Holdtaste angebracht, die angeklickt werden muß, damit die betreffende Karte auf der Hand gehalten wird. Nachdem man die ersten fünf Karten erhalten hat, kann man bis zu fünf Karten neu ziehen. Damit hat man sein endgültiges Blatt auf der Hand, und der hoffentlich große Gewinn wird ausgezahlt: 1 Pair (ab Bube aufwärts) Auszahlung 1:1, 2 Pair Auszahlung 2:1, 3 of a Kind (3-Ständer) Auszahlung 3:1, Straight (Straße) Auszahlung 5:1, Flush (5 Karten der gleichen Farbe) Auszahlung 7:1, Full House (1 Paar und 1 separater 3-Ständer) Auszahlung 10:1, Four of a Kind (4-Ständer) Auszahlung 40:1, Straight Flush (Straße in einer Farbe) Auszahlung 100:1 und Royal Flush (10, Bube, Dame König, As in der gleichen Farbe) Auszahlung 500:1. Der Sound ist auch hier sehr dürftig, bis auf ein Knacken kann man dem Lautsprecher keinen Ton entlocken. Schade ist, daß man seinen Gegner nicht bluffen kann - das ist leider allen Poker-Automaten zu eigen. So kann das Programm auch nicht als Übungspartner für das nächste Stammtisch-Pokern herhalten. Trotzdem wird man von dem Programm lange gefesselt und gerät unweigerlich ins Spielfieber.

BLACK JACK. Das Ziel des Spiels ist es, mehr Punkte als die Bank zu erreichen und dabei 21 Punkte nicht zu überschreiten. Der Spieler hat alle Möglichkeiten, die ihm auch im Casino geboten werden: Split (bei zwei gleichen Karten kann man seine Hand teilen), Double (wenn der Spieler der Ansicht ist, mit einer weiteren Karte mehr Punkte als die Bank zu erreichen, kann er seinen Einsatz verdoppeln; er erhält dann aber nur noch eine weitere Karte), Insurance (hat die Bank ein As, so kann man sich mit der Höhe seines Einsatzes gegen ein Black Jack der Bank versichern, Auszahlung 1:1. Außerdem gibt es natürlich Optionen wie Stand, Hit und Deal. Es wird mit vier Kartenspielen mit jeweils 52 Karten gespielt. Der Computer rechnet automatisch die Punkte des Spielers zusammen. Die Karten 2 - 10 zählen jeweils den aufgedruckten Wert, die Bilder (Bube, Dame, König) 10 Punkte, und das As wahlweise 1 oder 11 Punkte. Auch bei Black Jack ist die Handhabung durch das Anklikken etwas umständlich. Alles in allem kann man das Programm durchaus als gelungen betrachten. Der Sound ist auch hier wieder nicht berücksichtigt worden. Dafür sind die Karten sehr schön und deutlich dargestellt. In der neuesten Version von Vegas Gambler ist bei Black Jack noch ein weiteres Feature hinzugekommen: Auf Knopfdruck können die Karten aufgelistet werden, die bisher gespielt worden sind. Dies ist sehr nützlich, da man dadurch die Wahrscheinlichkeit ausrechnen kann, welche Karte am ehesten kommt. Black Jack versetzt einen stundenlang in Spannung, und es ist sehr schwierig, das Spiel zu unterbrechen, auch wenn so lebenswichtige Sachen wie z.B. Essen oder Schlafen locken!

ROULETTE. Wer kennt nicht das Gefühl, daß das finanzielle Glück nur vom nächsten Lauf der Kugel abhängt, weil man sein letztes Geld (bis auf die vorsorglich zurückgelegte nächste Miete) auf eine Zahl gesetzt hat? Wenn Sie dieses Risiko bereits einmal erfolglos eingegangen sind, können Sie sich nur zum Kauf von Vegas Gambler gratulieren, denn hier erleben Sie den gleichen Nervenkitzel, ohne dabei besagtes Risiko einzugehen, auch noch das letzte Hemd zu verspielen. Den nächsten Traumurlaub können Sie natürlich auch nicht gewinnen, aber jetzt wissen Sie ja: Die Bank gewinnt immer. Es gibt insgesamt 38 Zahlen (00, 0-36) also 1 Zahl mehr, als an den in Deutschland üblichen französischen Roulette-Tischen. Die Auszahlungsquote ist aber die gleiche, so daß die Chancen bei Vegas Gambler schlechter sind als in unseren Kasinos. Außerdem werden bei gefallener 0 die einfachen Chancen (Rot, Schwarz, odd, even, 1-18, 19-36) nicht gesperrt, sondern gelten als verloren. Man hat alle Möglichkeiten, wie im Spielcasino seine Jettons zu plazieren, bis auf die Einschränkung, daß man keine Annoncen (große Serie 0/2/3, Serie 5/8, Orphelins Plein, Orphelins Cheval, Finale Plein, Spiel 7/9 und die Finalen Cheval) ansagen kann. Folgende Setzmöglichkeiten gibt es: Straight Bet (Plein) - der Jetton wird auf eine Zahl gesetzt. Auszahlung 35:1. Split Bet (Cheval) - der Jetton wird auf 2 auf dem Tableau nebeneinander leigenden Zahlen gesetzt. Auszahlung 17:1. Street Bet (Transversale Pleine= - eine Querreihe von 3 Nummern auf dem Tableau wird mit einem Jetton abgedeckt. Auszahlung 11:1 Corner Bet (Carre) - 4 Nummern im Viereck werden abgedeckt. Auszahlung 8:1. Line Bet (Transversale Simple) - 2 Querreihen von jeweils 3 Nummern werden abgedeckt. Auszahlung 5:1. Line Bet 5 (die ersten 5) - die Nummern: 00,0,1,2,3. Auszahlung 6:1. Column Bet (Kolonne) - 12 Nummern, die in einer horizontalen Reihe liegen, Auszahlung 2:1. Dozen Bet (Dutzend) - 1. bis 3. Dutzend, Auszahlung 2:1. Low Number Bet (Manque) - die Nummern 1 bis 18, Auszahlung 1:1. High Number Bet (Passe) die Nummern 19 bis 36, Auszahlung 1:1. Even (Pâir) - die geraden Zahlen, Auszahlung 1:1. Odd (Impair) - die ungeraden Zahlen, Auszahlung 1:1. Red and black (Rouge et Noir) - die Farben Rot, Schwarz, Auszahlung 1:1.

Roulette ist für mich die am besten gelungene Umsetzung in Vegas Gambler, das Tableau ist schlicht aber sehr funktionell aufgebaut. Die Jettons sind eindeutig plazierbar, so daß man auch später noch weiß, was man gesetzt hat. Der große Nachteil liegt darin, daß alle Jettons nach jedem Kugellauf neu gesetzt werden müssen. Das bedeutet eine Menge überflüssige Arbeit, wenn man Zahlen hat, die man im Spiel gleichsetzt. Außerdem ist es bedauerlich, daß keine Permanenz (das sind die gefallenen Zahlen in Reihenfolge) abrufbar ist. Dies erschwert das Spielen nach System ungemein. Der Höchsteinsatz beträgt $ 200, der Mindesteinsatz $ 1. Insgesamt können 50 Jettons gesetzt werden. Das würde heißen, daß jedes Feld abgedeckt ist, was natürlich sinnlos ist.

Zusammenfassend kann man sagen, daß Vegas Gambler seinen Einsatz wert ist, man gewinnt auf jeden Fall. In naher Zukunft sollen auch Versionen für Amiga, Apple IIe, Atari ST und IBM PC & Kompatible herauskommen. Bleibt mir nur noch eins zu sagen: Faites vos jeux. *Michael Reul*

Grafik	8
Sound:	2
Strategie	8
Motivation:	10
Preis/Leistung	8

c16chris

★ Die Fäden in der Hand

Programm: The Armageddon Man, **System:** Schneider CPC, C-64, **Preis:** ca. 40 DM (Kass.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Martech, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games.

Wie's schon in der Überschrift steht, bei **THE AMAGEDDON MAN** haben Sie die Fäden in der Hand. In diesem neuen **MARTECH** - Game sind Sie nämlich der große Weltenlenker, der zusehen muß, daß sich alle Völker untereinander vertragen und schön brav und artig sind.
Obwohl das Ganze in der Zukunft stattfindet, sind die Krisenherde in etwa dieselben geblieben. Im Nahen Osten und Afrika ist die Lage bei allen meinen Testspielen immer instabil gewesen. Doch zunächst sollten Sie wissen, auf was Sie achten müssen, wenn Sie die ganze Welt Babysitten wollen.
Zunächst müssen Sie selbst eine gute Beziehung zu den Ländern der Welt aufrechterhalten. Insgesamt gibt es derer 16, wobei z.B. das vereinigte Europa als eines gilt (was für eine Zukunftsvision!). Jedes Land hat nun natürlich seine eigenen Interessen und Handlungsweisen, die beileibe nicht mit Ihren Vorstellungen übereinstimmen müssen. Als nächstes müssen Sie natürlich für gute Beziehungen unter den einzelnen Ländern sorgen. Desweiteren ist es Ihr Job, in allen Ländern eine stabile Wirtschaftslage herbeizuführen und last but not least natürlich ein militärisches Gleichgewicht zu gewährleisten, damit es nicht zum großen Knall kommt.
Um all das zu schaffen, stehen Ihnen verschiedene Hilfsmittel zur Verfügung. Da wären die Nachrichten- und SDI-Satelliten, die positioniert werden müssen. Sie liefern wichtige Nachrichten, z.B. wo geheime Truppenbewegungen durchgeführt wurden oder z.B. neues Kriegsgerät angeschafft wurde. Ich habe diese meist über die sogenannten Dritte-Welt-Länder verteilt, da hier die Krisenanfälligkeit am größten ist.
Das Handling mit Informationen gehört mit zu den wichtigsten Dingen, die Sie als ARMAGEDDON MAN beherrschen sollten. Ständig erscheinen die verschiedensten Nachrichten auf dem Screen, auf die Sie dann entsprechend reagieren müssen. So lohnt es sich zum Beispiel, einen Brief abzuschicken, der zwei Ländern rät, ihre Beziehungen zu verbessern, wenn Meinungsverschiedenheiten auftreten. Daneben müssen Sie die Radiosender abhören, die jedoch selten auf einer bestimmten Frequenz zu empfangen sind. Sie müssen herausbekommen, welche Filter Sie vorschalten müssen, damit die Nachricht nicht verstümmelt bei Ihnen ankommt. Das betroffene Land denkt dann nämlich, daß Sie diese Nachricht bewußt ignorieren. Eingreifen können Sie unter anderem auch, indem Sie einem Land Wirtschafts- oder Waffenhilfe zukommen lassen. Ein anderer Weg ist es, ein Land dazu zu zwingen, Raketensprengköpfe abzubauen, was natürlich Ihren Beziehungen zu dem jeweiligen Land nicht gerade zuträglich ist.
Zwischendurch können Sie sich über den „Stand der Dinge", Wirtschaftskraft, Angriffspotential und Nahrungsmittelversorgung der einzelnen Länder informieren und entsprechend eingreifen. Allerdings sollten Sie sich genau überlegen, was Sie tun, denn einige Entscheidungen können nicht mehr zurückgenommen werden, und Sie werden von Ihren Vorgesetzten genauestens beobachtet und erhalten regelmäßig einen Bericht über Ihre Tauglichkeit als Weltherrscher sowie den aktuellen Radioaktivitätsbericht.
So, das wär's im großen und ganzen. Jetzt können Sie loslegen. Ich habe bei meinem ersten Testspiel eine sehr „moderate" Linie in meine Weltherrschaft gebracht. Im Klartext heißt das, daß ich die Leute hab machen lassen, was Sie wollten, weder unterstützt noch kritisiert. Lediglich wenn's irgendwo brenzlig wurde, habe ich mit meinen Briefen eingegriffen. Das führte dazu, daß meine Weltherrschaft immer als mittelmäßig eingeschätzt wurde, Kriege gab es nicht. So traf mich denn auch der Schlag, als das Komitee, das meine Leistungen zu beurteilen hatte, mich nach einiger Zeit wegen „Unfähigkeit" feuerte.
Sollte das Spielchen doch nicht so pazifistisch angelegt sein, wie zuvor in der Anleitung behauptet? Steht man sich etwa besser, wenn man das Feuerchen ansteckt?
Mein zweiter Versuch ging in diese Richtung. Ich schlug um mich mit Protektion, Kritik, Waffenhilfe und unsinnigen Entscheidungen. Prompt fing es auch an, an allen Ecken und Enden der Welt zu brodeln. Und dann passierte es! Die ersten Atomraketen flogen zwischen Libyen und Pakistan (dargestellt durch Pünktchen und Mini-Explosionen auf der Bildschirmkarte) hin und her. Beide Länder setzten sich anschließen zu Gesprächen zusammen. Sie hatten beide den Krieg überlebt. Natürlich ist der Radioaktivitätslevel gestiegen. Doch kaum war der eine Konflikt beigelegt, rumste es schon wieder. Diesmal schlugen sich der Ostblock und das vereinigte Europa die Köpfe ein. Dies taten die beiden Länder allerdings so gründlich, daß beide total zerstört waren. Das Ganze dauerte einige Minuten auf dem Bildschirm. Der nächste Bericht, den ich erhielt, besagte, daß ich als Weltherrscher ein sehr schlechtes Bild abgebe. Allerdings wurde ich trotz „moderater" Radioaktivität nicht gefeuert.
Das verlockte mich zu der Annahme, daß man schon etwas provozierend vorgehen muß. Vielleicht hatte ich in diesem Krieg nur nicht auf das richtige Land gesetzt. Soll's ja geben!
Also ging ich mit meinen Truppen in die USA rein und tat alles, was den USA nützte, rügte Länder, die den USA an den Kragen wollten und setzte deren Waffen herab. Nun, dieses dritte Spiel habe ich nicht zu Ende gespielt, denn in der Zwischenzeit setzten erste Spuren der Langzeitwirkung dieses Programms bei mir ein. Es wurde mir, schlicht gesagt, einfach etwas langweilig. Was zu Beginn noch aussah wie eine Menge an Handlungs- und Eingriffsmöglichkeiten, wurde mit der Zeit zu öder Routine. Tja, ich weiß nicht, ob dieses an und für sich recht nette Strategiespielchen nicht doch etwas zu „einfach" gemacht ist. Man wird zwar auch hier nicht sofort Weltherrscher Nr. 1 mit einer glänzenden Reputation. Die ganzen Features aber hätte man etwas umfangreicher gestalten können. Auch die Meldungen, die von den einzelnen Ländern kommen, dürften sich so schnell nicht wiederholen. Fazit: Trotz Angriffsdarstellung auf dem Bildschirm wenig spannungsreich.

Martina Strack

Grafik	7
Handhabung	8
Technik/Strategie	6
Spielwert	6
Preis/Leistung	6

★ QUIZ

Programm: The Trivia Arcade, **System:** C 64/128, **Preis:** (Disk) ca. 65 DM **Hersteller:** Screenplay USA Eine amerikanische Antwort auf Domark's *Trivial Pursuit* scheint die Firma Screenplay aus den Staaten beabsichtigt zu haben. Allerdings ist etwas vom Spielprinzip und auch von der Ausführung verlorengegangen (von der Originalität ganz zu schweigen). Dieses Spiel kann man übrigens ggf. allein spielen, was aber schnell sehr öde werden kann. Höchste Spielerzahl ist vier, was aber wiederum unübersichtlich wird, da nur mit einem Joystick gespielt werden kann. Nach dem Laden und dem Erscheinen des Titel-Screens mit den Autoren usw. erscheint eine Optionen-Tafel, auf der man einiges einstellen kann: Spielerzahl 1-4, Arcade-Game Y-N (dazu später mehr), Antworten eingeben, oder aus mehreren Möglichkeiten wählen, Joystick oder Tastatur, Geschwindigkeit des Arcade-Spiels (slow-medium-fast) und ob der Computer die richtigen Antworten ausgeben soll oder nicht. Das Spielprinzip ist wie gesagt etwas abgespeckt: Hier gilt es lediglich, die Mitte des Bretts zu erreichen, wo man dann mit Fragen aus jedem vorhandenen Wissensgebiet konfrontiert wird. Falls man aus jedem je eine Frage richtig beantwortet hat, so hat man das Spiel gewonnen. Spielt man mit mehreren Leuten, so ist der Spieler,

★ Das ist fast wie Elite

oder doch nicht?

Programm: Enterprise, **System:** Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Melbourne House, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Es war einmal vor einiger Zeit, da geschahen zwei Dinge: Die Serie „Raumschiff Enterprise" lief im Fernsehen, und ein Spiel mit dem Namen *Elite* trat seinen Siegeszug an. Nun, mit der Serie hat das Spiel **ENTERPRISE** nichts, mit dem Spiel *Elite* aber viel zu tun. Ähnlich wie bei **ELITE** müssen bei Enterprise Waren ge- und verkauft werden. Man kann sich die Planeten, zu denen man fliegen möchte, auf einer Karte aussuchen, muß auf den Treibstoff achten und das Schiff auch reparieren lassen. Unterschiede zwischen beiden Spielen sind trotzdem vorhanden. Während bei *Elite* der Kampf gegen Piraten eine der wichtigsten Aufgaben war, geht es bei Enterprise fast nur um den Handel. So ist das Schwierigste auch der Start und die Landung vom bzw. auf dem (oder den) Planeten. Die Flugszenen selbst werden unter Zuhilfenahme der guten, alten Vektorgrafik dargestellt, wobei Bewegung und Animation recht schnell und flüssig sind. Beim Spiel selbst handelt es sich um eine Mischung aus Action-, Strategie-, Adventure-, und Simulationsspiel. Adventure deshalb, weil beim Handeln mit einem der Aliens richtige Dialoge geführt werden können und auch müssen. Es ist nun aber keineswegs so, daß man den Aliens einfach so sagen könnte, was man möchte. Teilweise muß ein Spieler schon einiges an Überredungskünsten besitzen, um sein Ziel zu erreichen. Auf die Frage, wieviel man für eine bestimmte Ware bekommt, kann man auch die Antwort „Was, du willst Geld???" erhalten. Natürlich bekommt man seine Antworten nicht in deutscher Sprache. Da das Programm ein englisches Produkt ist, läuft der gesamte Dialog in Englisch ab. Weil die Fragen und Antworten, die man zu lesen bekommt, teilweise recht komplex sind, sollte man, um das Spiel bewältigen zu können, einiges an Englisch-Kenntnissen mitbringen. Wären die Funktionstasten (zumindest in der Schneider-Version) nicht schon mit einigen hilfreichen Texten belegt, dann könnte sich durchaus ein stundenlanger Dialog entwickeln, der einen doch nicht weiterbringt. Hat man allerdings erst einmal herausgefunden, wie ein Alien zur Zusammenarbeit gebracht werden kann, dann kann auch ein schwunghafter Handel mit anderen Planeten beginnen.

Man sollte aber, bevor man das Spiel richtig beginnt, den Start und die Landung üben. Was nutzt es, wenn man zwar ein gutes Geschäft gemacht hat, beim Start aber „draufgeht"?

Betrachten wir einmal die technische Seite des Programms: Die Grafik ist nicht sehr gut. Zwar kann die Darstellung des Planeten und der Objekte durchaus mit anderen, ähnlichen Produkten mithalten, aber die Grafik des Cockpits läßt doch stark zu wünschen übrig. Die Steuerung erfolgt wahlweise mit dem Joystick oder der Tastatur. Da aber sowieso einige Tasten mit Funktionen belegt sind, ist die Steuerung mittels Joystick vorzuziehen. Der Sound ist praktisch nicht vorhanden und beschränkt sich auf einige Piep- und Zischgeräusche. Kollege Uli hätte dafür höchstens einen seiner „Anwesenheitspunkte" vergeben. Von mir bekommt es ebenfalls auch nur einen Punkt. Das wirklich Außergewöhnliche an diesem Spiel ist, daß man einen richtigen (wenn auch nicht immer sinnvollen) Dialog mit den Aliens, die einem die Waren verhökern, führen kann.

Insgesamt betrachtet handelt es sich bei **ENTERPRISE** von **MELBOURNE** um ein Spiel, das in etwa innerhalb der Mittelklasse angesiedelt werden kann. Für Liebhaber von Strategie/Simulationsspielen ist es sicher interessant. Diejenigen, die *Elite* schon besitzen, können aber mit ruhigem Gewissen auf Enterprise verzichten, da die Ähnlichkeiten teilweise doch recht stark sind.

Ottfried Schmidt

Grafik:	7
Sound:	1
Spielablauf:	8
Motivation:	7
Strategie:	7
Preis/Leistung:	8

FÜR ARME?

der zuerst die Spielfeldmitte erreicht hat, Sieger. Wie gelangt man aber dorthin? Hiermit kommen wir also zum Grund für den Namen **„Trivia ARCADE"**. Arcade bedeutet ja „Spiel". In diesem Fall ist es ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem man versuchen muß, Symbole abzuschießen. Hier steuert man per Joystick ein Zielkreuz über den Bildschirm, und versucht also, die Symbole, die für die einzelnen Fachgebiete stehen, zu treffen. Die Symbole und die Bedeutung: Ein „Tennisball" steht für Sport, ein „Käfer" mit Antennen fürs Fernsehen, ein Ball mit Fragezeichen gilt als Allgemeinwissen, eine Phiole mit herrlich schwabbelnder Flüssigkeit steht für Naturwissenschaft und schließlich ein gestreift aussehender Ball für Musik. Hiermit komme ich so ganz nebenbei auf die Animation der einzelnen Symbole. Was sich da herrlich drehend, wirbelnd oder eben auch „schwabbelnd" über den Bildschirm bewegt, ist einsame Spitze! Hat man ein Wissenssymbol getroffen, so wird man, was aber für jeden Normaleuropäer eine reine Enttäuschung sein dürfte, mit total amerikanischen Fragen bombardiert, z.B. wird manchmal nach einem einzelnen(!) Spieler der US-Baseball League gefragt, wo wir als Europäer nur „Bahnhof" verstehen. Außerdem sind ja die Fragen in schönstem Amerikanisch (warum nicht gleich Chinesisch??). Da fragt man sich doch, was solche Programme auf dem europäischen Markt sollen. Man ist relativ oft gezwungen, einfach drauflos zu raten, was nicht besonders motivierend ist. Hat man dann vielleicht einmal 'ne Frage richtig beantwortet, so kann man einen Zug auf dem Spielbrett unternehmen. Nun zu einer der besten Seiten des Spiels: Fragen sind in überreichem Maß vorhanden (ca. doppelt soviele wie bei *Trivial Pursuit*, wenn man einmal hinzulädt!). Soundmäßig ist nicht viel los: Vom einfallslosen bis zum einfallsreichen Gedudel einmal abgesehen, gibt das Spiel nicht mehr viel her. Grafisch läßt sich außer der wirklich guten Symbolanimation nichts blicken. Begutachtet man die sonstigen Fähigkeiten des Programms, so muß man schon sehr genau begutachten, um andere Positiva zu finden. TRIVIA ARCADE ist bestenfalls als Durchschnittsspiel zu bezeichnen. Außerdem nur ein Abklatsch auf ein besseres Programm. Allerdings ist eine europäische, ggf. eine deutsche Version in Arbeit. Fazit: Lieber das Original, also *Trivial Pursuit* kaufen ... -ef-

Grafik	8
Handhabung	8
Technik/Strategie	7
Spielwert	5
Preis/Leistung	5

★ Wir machen uns ein Quiz

Programm: Perfect Match, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** Microdeal, England, **Bezugsquelle:** U.a. Schuster Elektronik, Castrop-Rauxel; Compy-Shop, Mülheim.

PERFECT MATCH heißt ein Quizspiel aus dem Hause **MICRODEAL,** das dem User genau genommen gleich zwei Möglichkeiten bietet, aktiv zu werden. Zum einen kann man sich den im Programm vorgegebenen Fragen stellen, zum anderen können eigene Fragen (und Antworten natürlich) eingegeben und somit ein ganz neues Spiel entwickelt werden.

PERFECT MATCH beinhaltet schon in seiner „vorgefertigten" Ausführung jede Menge Fragen aus insgesamt zwölf Wissensgebieten. Diese kreisen um die verschiedensten Themengebiete, wie etwa Geographie, Wissenschaft, Sport, Tierwelt, aber auch Fragen zur biblischen Geschichte und so weiter. Hat man nun das gewünschte Gebiet ausgewählt und die Zahl der Mitspieler eingegeben, so erscheint nach kurzer Ladezeit das Spielfeld auf dem Monitor. Man sieht nun rechts auf dem Bildschirm 24 verdeckte Spielkarten, die vor jedem Spiel neu gemischt werden (dies bedeutet, daß die Karten nicht nur neu plaziert werden, sondern daß sie nun auch einen neuen Text enthalten). Durch Anklicken mit der Maus deckt man nun zwei Karten auf und wird gefragt, ob es sich hierbei um ein „Perfect Match", um ein zusammengehöriges Kartenpaar, handelt oder nicht. Hierbei können die beiden Karten Frage und Antwort enthalten oder auch die beiden Teile einer Aussage. Beispiel: „Wo hat die Bundesregierung ihren Sitz?"/„Bonn" oder „Bonn ist der Sitz der..."/ „Bundesregierung". Die Antwort wird durch Anklicken des „Yes"- bzw. des „No"-Feldes gegeben. Für jedes richtig beantwortete „No" bekommt der Spieler zehn Punkte, und die Karten werden wieder verdeckt; jedes richtige „Yes" bringt gar 100 Punkte ein, und dieses Kartenpaar wird „abgelegt", das heißt, es verschwindet vom Monitor. Die Runde ist beendet, wenn alle Karten abgelegt sind. Da man sich nun natürlich nicht den Inhalt von 24 Karten und deren Plazierung merken kann, ist PERFECT MATCH eigentlich beides: Quizspiel und Memory.

Wer will, kann sich auch eine Hilfe geben lassen, indem er nach dem Aufdecken der ersten Karte das entsprechende Feld unten rechts auf dem Monitor anklickt. In der Menüleiste am oberen Bildschirmrand kann gewählt werden, ob man diese Hilfe „umsonst" bekommt oder ob sie mit 10 oder 50 Punkten erkauft werden muß, und überdies, ob man sich unbegrenzt oder nur dreimal während einer Runde helfen lassen darf.

Hat man sich mit den vorgegebenen Fragen eingehend beschäftigt, so kann man nun daran gehen, sein eigenes Quiz zusammenzustellen. Mit dem MATCH MAKER können die Karten neu „beschriftet" und völlig neue Wissensgebiete eingegeben werden. Hierzu wird nach dem Einladen der Diskette „Maker.Prg" angeklickt, wonach ein Screen erscheint, in dem man den neuen Text eingeben kann. Für ganze 35 Mark bietet PERFECT MATCH somit allerhand. Schön ist vor allem, daß die Möglichkeit, mit dem MATCH MAKER sein eigenes Spiel zu kreieren, nicht nur dem „seriösen" Einsatz vorbehalten bleiben muß, sondern sicher auch im ganz privaten Bereich viel Spaß machen kann. Ich denke da zum Beispiel an: „Bernd hat bei Wolfgangs Fete..."/„...Annette ein Bier über den Rock gegossen". (Antwort „Yes" = 100 Punkte und 'ne Riesenstimmung, jawollja!) *Bernd Zimmermann*

Grafik	9
Handhabung	10
Nutzen	10
Spielwert	10
Preis/Leistung	11

Englische Wortspiele

Programm: Countdown, **System:** Spectrum, Schneider, C-64, BBC, **Preis:** ca. 30 DM, **Domark/Mascen.**

Ein unterhaltsames Denkspiel aus der TV-Games-Reihe präsentiert DOMARK mit **COUNTDOWN.** Das Game wurde der gleichnamigen englischen TV-Show nachempfunden, in der man innerhalb einer bestimmten Zeit aus vorgegebenen Buchstaben Worte zusammensetzen, bzw. aus bestimmten Zahlen eine vorher festgelegte Zahl errechnen muß.

Das Ganze ist natürlich in englisch. Allerdings kommt man schon mit Schulenglisch ziemlich weit, zumal, wenn man gegen Personen mit ähnlichen Kenntnissen spielt. Das Game ist also ein heißer Tip, für alle, die ihre Englischkenntnisse anwenden und erweitern wollen.

Insgesamt neun „Runden" weist ein Durchgang auf, wobei man soviele Punkte wie möglich machen sollte.

Zunächst werden mit den Tasten „C" und „V" (Schneider-Version) von einem der Spieler Konsonanten und Vokale auf insgesamt neun freie Felder verteilt. Welche Buchstaben dann erscheinen, hängt von der Zufallsauswahl des Computers ab. Nun müssen die Gegenspieler innerhalb einer bestimmten Zeit (der Countdown läuft!) ein (natürlich englisches) Wort aus den vorgegebenen Buchstaben bilden und eingeben. Für jeden Buchstaben erhält der jeweilige Spieler einen Punkt. Das Ganze wiederholt sich noch zweimal, wobei jeweils ein anderer die Verteilung der Konsonanten und Vokale vornimmt.

Die vierte Runde besteht aus einem Zahlenspiel. Zunächst muß ausgewählt werden, wieviele größere und kleinere Zahlen im Spiel benutzt werden. Diese Zahlen müssen von den Spielern in einer Rechnung benutzt werden, um die vom Computer „Cecil" angegebene Zahl am Ende der Rechnung zu erreichen. Es ist klar, daß auch hier wieder die Zeit begrenzt ist. Derjenige, der am nächsten an der Zielzahl „dran" ist, erhält für seine Rechnung sieben Punkte. Jetzt folgen nochmal drei Runden des erstgenannten Wortspiels sowie eine „Rechenrunde". Dann geht's ab ins Finale. Hier wird's dann unter Umständen mit Schulenglisch etwas schwierig, da jetzt alle neun Buchstaben, die der Computer vorgibt, ein Wort bilden, das herauszufinden ist.

Nachdem dann der Champion feststeht, kann's wieder von vorn losgehen. Wir haben uns natürlich gefragt, ob COUNTDOWN nicht eher unter EDUCATION einzureihen ist, da für deutsche User der Trainingseffekt wohl eher im Vordergrund steht, als das Game als solches. Trotzdem war dieses ja als Denkspiel konzipiert, deshalb ist es in dieser Rubrik zu finden. Das „eingebaute Wörterbuch" beinhaltet laut Packung „tausende" von Wörtern, trotzdem ist das „Dictionary" angebracht, da im Einzelfall manuell (Y/N) entschieden werden muß, ob ein gebildetes Wort existent ist. Das beinhaltet dann aber auch die Möglichkeit, zumindest die Wort-Rate-Runden in deutsch zu spielen.

Fazit: Für's Training von rechnerischer Beweglichkeit und Englisch-Kenntnissen gut geeignet. Und - mit Mitspielern macht's 'ne Menge Spaß. Die Bewertung erfolgt unter dem Vorbehalt, daß man obengenanntes beabsichtigt. Ansonsten bringt's nicht viel.

Martina Strack

Grafik	unerheblich
Handhabung	7
Technik/Strategie	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	8

Hardware (MN) **Michael Naujoks** Software

ATARI ST

Titel	DM
221 B Baker Street	44,90
Airball	75,90
Altair	59,90
Annalen der Römer	69,90
Arkanoid	44,90
Autoduell	75,90
Balance of Power	89,90
Barbarian	75,90
Baseball Gamestar	75,90
Brian Cloughs Football Fort.	75,90
Championship Football	75,90
Colonial Conquest	89,90
Crafton & Xunk	59,90
Creator	59,90
Deep Space	99,90
Extensor	59,90
Extravaganza	39,90
Flight Simulator II	99,90
Gauntlet	75,90
Golden Path	59,90
Guild of Thieves	75,90
Hades Nebula	59,90
Hardball	75,90
Indiana Jones	49,90
Into the Eagles Nest	59,90
Jupiter Probe	44,90
Mean 18 Golf	89.90
Metrocross	75,90
Metropolis	39,90
MGT	75,90
Outcast	29,90
Passengers on the Wind	75,90
Pirates of the Barbary	39,90
Portal	99,90
Roadrunner	75,90
Roadwar 2000	75,90
Sidewalk	59,90
Star Raiders	44,90
Sub Battle Simulation	75,90
Terrorpods	59,90
Time Bandit	89,90
TNT	59,90
Ultima 3	75,90
Vegas Gambler	59,90

SCHNEIDER CPC

Titel	Kass. (DM)	Disk. (DM)
3 Coin of Classics	29,90	
Action Pack	17,90	
Angle Ball	11,90	
Armageddon Man	39,90	
Black Magic	29,90	39,90
Bosconian	7,90	
Boy Racer	7,90	
Catch 23	27,90	39,90
Centurions	29,90	39,90
Championship Water-Skiing	29,90	39,90
Classix 1	22,90	39,90
Convoy Raider	29,90	39,90
Corridor Conflict	7,90	
Cricket International	7,90	
Death Wish 3	29,90	39,90
Dizzy	7,90	
Evening Star	27,90	39,90
Exolon	27,90	39,90
Flash Gordon	11,90	
Flunky	29,90	
Football Director	27,90	
Freedom Fighter	7,90	
Game Over	24,90	39,90
High Frontier	29,90	39,90
Hybrid	29,90	39,90
Indiana Jones	29,90	39,90
Indoor Sports	29,90	39,90
International Karate	11,90	22,90
Joe Blade	7,90	
Killed Until Dead	29,90	39,90
Mask	29,90	39,90
Mission Genocide	7,90	
Mission Jupiter	7,90	
Motos	11,90	
Mr. Weens and the She Vampires	27,90	39,90
Mystery of the Nile	24,90	39,90
Nick Faldo plays the Open	11,90	
Park Patrol	7,90	
Pro Golf	11,90	
Professional Ski Simulator	7,90	
Renegade	27,90	39,90
Rigel's Revenge	7,90	
Road Runner	29,90	39,90
Solomons's Key	29,90	49,90
Star Games II	29,90	
Streaker	7,90	
Survivor	29,90	39,90
Table Football	7,90	
Tai-Pan	27,90	39,90
Tenpin Challenge	7,90	
Throne of Fire	27,90	
Transmuter	7,90	
Warlock	27,90	39,90
Wizzball	24,90	37,90
World Class Leader Board	29,90	39,90
Z	7,90	

Amiga

Titel	DM
Barbarian	75,90
Bureaucrazy	99,90
Championship Football	75,90
Deja Vu	89,90
Garrison	69,90
Goldrunner	75,90
Guild of Thieves	75,90
Hollywood Poker	36,90
Kampfgruppe	89,90
Karate Kid 2	75,90
Leaderboard	75,90
Leaderboard Tournament	29,90
Marble Madness	89,90
Mean 18 Golf	89,90
Pawn	75,90
Portal	99,90
Roadwar 2000	75,90
SDI	89,90
Sinbad	89,90
Starglider	75,90
Super Huey	59,90
Suspect	89,90
Swooper	59,90
Terrorpods	59,90
Ultima 3	75,90
Uninvited	89,90
Winter Games	75,90
World Games	75,90

Sinclair Spectrum

Titel	DM
Angle Ball	11,90
Apocalypse	29,90
Bounces	9,90
Bubble Bobble	24,90
Call me Psycho	7,90
Dark Star	7,90
Death wish 3	24,90
Draughts Genius	11,90
Enduro	9,90
Flunky	29,90
Fruit Machine	7,90
Gambler	24,90
Guadalcanal	29,90
High Frontier	29,90
Hybrid	27,90
Indiana Jones	27,90
International Karate	19,90
Jack the Nipper II	24,90
Last Mission	27,90
Mask	24,90
Mayhem	7,90
Mercenary	29,90
Ocean Conqueror	11,90
Park Patrol	7,90
Peter Shiltons Handball Maradona	11,90
Plexar	11,90
Professional Ski Simulator	7,90
Rapid Fire	7,90
Renegade	24,90
Rescue	7,90
Sidewize	24,90
Smash out	7,90
Soft & Cuddly	7,90
Solomon's Key	27,90
Spy vs Spy III	29,90
Star Games II	29,90
Supernova	7,90
Supersprint	29,90
Survivor	29,90
Sword & Shield	7,90
Tai-Pan	29,90
Tube	27,90
War Cars	11,90
Wiz	24,90
Wizzball	24,90
Xecutor	24,90

ATARI

Titel	Kass.	Disk.
Amourote	7,90	–
Arkanoid	27,90	39,90
Astro Droid	24,90	29,90
Autoduel	–	59,90
Aztec Challenge	7,90	–
Battle Cruiser	–	75,90
Battle of Antietan	–	89,90
Boulderdash	11,90	–
Boulderdash II	11,90	–
Brian Gloughs Football Fort.	44,90	54,90
Brimstone	–	75,90
Broad Sides	–	75,90
Carrier Force	–	89,90
Colonial Conquest	–	75,90
Colossus Chess 4	29,90	44,90
Conflict in Vietnam	44,90	59,90
Deeper Dungeons	–	22,90
Essex	–	75,90
Flight Night	29,90	44,90
Footballer of the Year	29,90	44,90
Gountlet	29,90	44,90
Gettysburg	–	89,90
Hell Cat Ace	29,90	44,90
Invasion	7,90	–
Joy & the Cavernes	–	24,90
Kampfgruppe	–	89,90
Leaderboard Tournament	16,90	22,90
Living Daylights	29,90	–
Mig Alley Ace	29,90	44,90
Mittle Race	7,90	–
Mind Wheel	–	75,90
Nato Commander	29,90	44,90
Pawn	–	59,90
Phantom	24,90	29,90
Pirates of the Barbary	–	29,90
Pay off	11,90	–
Power Down	7,90	–
Rebel Charge at Chickamanga	–	75,90
Space Lobsters	24,90	29,90
Spitfire Ace	29,90	44,90
Sprong	24,90	29,90
Ultima 3	–	59,90
Warship	–	89,90
Wishbringer	–	75,90
Witness	–	75,90
World Cup Manager	29,90	39,90

IBM-Kompatible

Titel	DM
221 B Baker St.	69,90
ACE	59,90
AM/FM Trivia 1	34,90
AM/FM Trivia 3	34,90
Amazon	69,90
Annals of Rome	59,90
Arkanoid	59,90
Armchair Quarterback	29,90
Backgammon	29,90
Blackjack	29,90
Calendar and Stationery Maker	29,90
Defender of the Crown	69,90
Dragonworld	69,90
Eden Blues	69,90
Fahrenheit 451	69,90
Football Manager	45,90
Games Compendium 1	14,90
Gamma Games	49,90
Greeting Card Maker	29,90
Intuit IS-2000	399,00
King's Quest III	59,90
Lord of the Rings	59,90
Macadam Bumper	69,90
MS-DOS 3.2 + GW-Basic 3.2	269,00
Nine Princes in Amber	69,90
Ogre	69,90
Passengers on the Wind	69,90
Perry Mason	69,90
Poker	29,90
Rendevous with Rama	69,90
Rock'n Wrestle	59,90
Saboteur II	[illegible],90
Scrabble	89,90
Shogun	59,90
Sign and Banner Maker	29,90
Space Quest	59,90
Super Sunday	44,90
Tac Team Wrestling	69,90
Wheel of Fortune	29,90
Where in the World is Carmen S.	89,90
Wizard's Crown	74,90
Wolrd Class Leader Board	69,90
World Series Baseball	59,90

Joyce

Titel	DM
Academy	69,90
ACE	59,90
Bounder	49,90
Brian Clough's Football Fortunes	69,90
Desktop Publisher	99,90
Distractions	59,90
Faktum 10-H	95,90
Fourth Protocol	49,90
Frank Bruno's Boxing	69,90
Guardian & Blagger	44,90
Guild of Thieves	79,90
Head over Heels	49,90
Leader Board	69,90
Living Daylights	44,90
Masterfile 8000	149,90
Multi-Database & Toolkit	49,90
Newdesk International	169,90
Pawn	85,90
PSI 5 Trading Company	69,90
Quiwi	69,90
Starglider	79,90
Steve Davis Snooker	49,90
Strike Force Harrier	69,90
Tasprint 8000	49,90
Tasword 8000	89,90
Tasword 8000 (deutsch)	149,00
Tau-Ceti	69,90
Trivial Pursuit (Genus)	59,90

Commodore C 64/128

Titel	Cass.	Disk.
Action Pack II	17,90	–
Alice in Videoland	11,90	–
Armageddon Man	39,90	44,90
Black Magic	29,90	44,90
Boulderdash	11,90	–
Boulderdash II	11,90	–
Bridge of Frankenstein	29,90	39,90
Cosmonaut	7,90	–
Convoy Raider	29,90	44,90
Dead Ringer	17,90	–
Deceptor	29,90	44,90
Destructo	7,90	–
Doc the Destroyer	27,90	44,90
Eddie Kidd	7,90	–
Epic Epyx	29,90	44,90
Evening Star	25,90	37,90
Fifth Quadrant	27,90	39,90
Frenesis	7,90	–
Hell Cat Ace	29,90	39,90
Hero	7,90	–
Hocus Focus	11,90	–
Hyperforce	7,90	–
Jackle & Wide	7,90	–
Kikstart 2	7,90	–
Killer Ring	17,90	-
Laurel & Hardy	29,90	44,90
Lazer Force	7,90	–
Living Daylights	29,90	–
Max Torque	27,90	39,90
Mean City	29,90	39,90
Mermaid Madness	7,90	–
Mystery of the Nile	24,90	39,90
On Court Tennis	7,90	
Passengers on the Wind	39,90	44,90
Pirates	44,90	59,90
Pirates in Hyperspace	7,90	
Realm	7,90	–
Re-Bounder	29,90	44,90
Renegade	25,90	37,90
Revs Plus	29,90	39,90
Road Runner	29,90	44,90
Run for Gold	7,90	–
Saboteur II	24,90	29,90
Slap fight	27,90	39,90
Snap Dragon	27,90	39,90
Solomon's Key	27,90	39,90
Spy vs Spy 3	29,90	44,90
Star Paws	17,90	34,90
Table Soccer	7,90	–
Tai-Pan	25,90	37,90
The Three Musketeers	29,90	44,90
Triaxos	29,90	39,90
Trio Hit Pak	29,90	44,90
Wizbiz	7,90	–
World Class Leaderboard	29,90	44,90
Zynaps	27,90	39,90

Portopauschale: DM 6,– (Ausland DM 12,–) entfällt bei Inlandsbestellungen ab DM 111,–
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!
Unbedingt Computer-Typ angeben!

MN-HobbySoft
Hard- und Software-Versand
Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg

Ladenverkauf Mo.-Fr.
13.00 bis 17.00 Uhr
Hotline: (0 62 21) 4 68 85

KOPFNUSS

Mit Mann und Maus im Labyrinth

Programm: Garrison, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, **Bezugsquelle:** U.a. Kaufhäuser.

Nachdem das Programm *Gauntlet* für den C-64 und Atari ST als Automatenumsetzung für ziemliches Aufsehen sorgte, eine Amiga-Umsetzung jedoch unverständlicherweise nicht folgte, entschloß sich ein deutscher Programmierer, etwas ähnliches wie „Gauntlet" auch für diesen „Supercomputer„ zu veröffentlichen und nannte das fertige Produkt **GARRISON"**. Das Programm ist von **RAINBOW ARTS.** Ich muß sagen, es hat mich vollständig überzeugt!

Das Spiel ist ähnlich angelegt wie „Gauntlet", bietet aber mehr Spielfiguren zur Auswahl und ist technisch, wie auch vom Spielablauf her, das bessere Programm. Doch was ist die Aufgabe des Spiels? Hier die Erläuterung:

Prinzessin Angelique ist schwer erkrankt, und es gibt keine Rettung für ihr Leben, wenn es nicht gelingt, das Wunderkraut eines finsteren Zauberers zu finden, welches in seiner geheimnisvollen Burg, weit in der Ferne, verborgen ist. Fünf Abenteurer wollen diese gefährliche Mission durchführen, und es liegt an Ihnen, dem Spieler, sie erfolgreich mit ihrer Hilfe abzuschließen!

So kann man zu Beginn des Spiels gleich alle fünf „Haudegen" anwählen, um sie nach und nach, oder wenn man mit zwei Leuten gleichzeitig spielen möchte, auch gemeinsam (je Spieler = eine Spielfigur) in den Kampf zu schicken. Jeder dieser Abenteurer hat seine speziellen Vor- und Nachteile, die in einer genauen Anzeige dargestellt werden:

S : Bewegungstempo, H : Nahkampfeigenschaften ohne Waffe, M : Magische Stärke (die Stärke, die beim Benutzen von Spruchrollen die Durchschlagskraft ihrer Wirkung bestimmt), A : Rüstung (je besser die Rüstung, desto geringer der Schaden, den die Spielfigur hinnehmen muß), P : Schußgeschwindigkeit, F : Schußkraft.

Beim Einsatz im Spiel ist es sehr wichtig, die passende Wahl des Abenteurers zu treffen, da sich der Erfolg nur durch richtiges Einschätzen der nächsten Situation einstellt. Zur Übersicht hier die Vor- und Nachteile der einzelnen Spielfiguren:

Wizard: Höchste magische Kraft, gemeinsam mit dem Elfen die schwächsten Nahkampfeigenschaften sowie die schlechteste Rüstung.

Warrior: Höchste Schußkraft, gemeinsam mit der Walküre die stärksten Nahkampfeigenschaften und die schwächste magische Stärke. Gemeinsam mit dem Zwerg das langsamste Bewegungstempo.

Elf: Höchste Geschwindigkeit bei Bewegungsabläufen und Schüssen. Gemeinsam mit der Walküre die schwächste Schußkraft.

Valkyrie: Gemeinsam mit dem Kämpfer die besten Nahkampfeigenschaften. Hat die stärkste Panzerung, aber gemeinsam mit dem Elfen die schwächste Schußkraft.

Dwarf: Gemeinsam mit dem Kämpfer das langsamste Tempo - ansonsten überall mittelmäßig.

Nach meinem Geschmack ist die Walküre am effektivsten. Alle Abenteurer haben zu Beginn die gleiche Lebensenergie! Addiert man alle Punkte der einzelnen Attribute bei den Spielfiguren, so ergibt dies folgendes Resultat: Wizard: 17, Warrior: 18, Elf: 17, Valkyrie: 17, Dwarf: 17.

Der Kämpfer hat zwar insgesamt gesehen einen leichten optischen Vorteil, muß aber nicht immer die beste Figur sein! Nur gemeinsam und im richtigen Moment den geeignetsten Abenteurer ins Spiel gebracht, kann man das Abenteuer erfolgreich abschließen und das Wunderkraut entdekken. Sind alle Vorbereitungen getroffen und die entsprechenden Charaktere ausgewählt, geht's mit dem ersten Level los: In der linken oberen Ecke findet man einen Schatz mit 500 Punkten und hin und wieder auch mal eine magische Flasche, die sich auf eins der Attribute positiv auswirkt. Also: Gleich zugreifen! Dann bewegt man sich nach unten und zerstört die ersten „Ghosts" sowie zwei ihrer Generatoren, durch die sie sich ständig vermehren. An dieser Stelle liegen auch noch zwei Schätze à 500 Punkte. Hiernach geht man nach links, um die Wand herum nach oben - wobei man anstürmende „Ghosts" und zwei weitere Generatoren zerstört. In der rechten Ecke liegt ein Schlüssel, den man braucht, um in den folgenden westlichen Raum zu gelangen. Hier weicht man möglichst allen „Ghosts" aus und bewegt sich direkt nach SW zum „Exit".

Das „Exit" wird jedoch durch sich ständig wandelnde Mauern umgeben, und es ist nicht unproblematisch, da durchzuschlüpfen. Geht man über die blauen Felder (Fallen), werden einem ca. 2000 „Health-Points" abgezogen. Wer will, kann vorher im NW noch einen Reserveschlüssel aufnehmen, den man aber hier nicht mehr braucht. Nun geht's ab ins zweite Level, und man beginnt dort in der NW-Ecke. Zuerst läuft man nach rechts, bis die Abzweigung nach Süden erscheint (anstürmende, mit Keulen bewaffnete „Guards" werden durch gezielte Schüsse ausgeschaltet). Dann bewegt man sich nach Süden - das heißt, man wählt den schmalen Gang, der vor der Ostwand direkt nach unten führt. Ist man schnell genug, werden einem die „Ghosts" nicht mehr gefährlich, bis man in der SO-Ecke das Exit erreicht. Hier verläßt man das zweite Level und beginnt, das dritte Labyrinth zu durchkämmen.

In diesem Spielabschnitt findet man sich innerhalb einer quadratischen Fläche wieder, die Nahrung für 500 Punkte und einen Schlüssel enthält. Bemerkenswert ist, daß hier keine Wand, sondern eine Tür den direkten Durchgang verhindert. Hat man den Schlüssel aufgenommen, bewegt man sich nach SO, bis man ungefähr vor der von links gezählt dritten Barriere eines nach unten führenden Ganges steht. Nach Berührung verschwindet jene Tür, und eine größere Gruppe von „Ghosts" greift an. Jetzt sollte man schnell handeln und die besagte Barriere mit zwei gezielten Schüssen zerstören. Sie zerfällt dann, und der Durchgang ist frei.

Weiter auf S. 82

Ein starkes Stück

kommt auf Euch zu! Denn das erste ASM-SPECIAL ist fertig, randvoll mit:

- ★ Programmtests
- ★ Interessanten Berichten
- ★ Super-Postern
- ★ Wettbewerben (u.a. gibt's eine Englandreise zu gewinnen)
- ★ Infos
- ★ und dem Orginal-ASM-Spielplan zu THE LAST NINJA

Und dazu gibt's das „Heft im Heft", den „Almanach" des SECRET SERVICE im Taschenbuchformat!

Auf 120 Seiten findet Ihr

- ★ Pläne
- ★ Tips
- ★ Kopfnüsse
- ★ 2500 Pokes (und dies alles für alle Systeme)

sowie

- ★ Kontaktadressen
- ★ „Gesammelte Werke"

Na, Leute, wenn das nicht's ist! Das alles zusammen gibt's übrigens für harmlose 9,80 Mark ab dem 16. November im Zeitschriftenhandel.

ASM aktueller software markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift
Special

Fortsetzung Kopfnuß

Jetzt heißt es aufpassen, da in der rechten Kammer einige „Conjurer" über die Wände hinweg mit Feuerbällen angreifen, von oben die „Ghosts" nachrücken und im Süden angreifende „Demons" den Weg versperren! Nur durch Glück und Geschicklichkeit gelingt es hier, ohne größeren Schaden zu den sich im SO befindlichen wandelnden Mauern zu gelangen. Man zerstört die lästigsten Monster und wartet eine günstige Gelegenheit ab, um hinter die sich verschiebenden Wände zu gelangen. Ist man dort ganz durchgekommen (ein herrlicher grafischer Effekt), bewegt man sich wieder nach Norden durch ein Labyrinth aus Steinblöcken und Generatoren, bis man das „Freeze"-Symbol erreicht. Dahinter beginnt eine Fläche mit Leim, der auf dem Boden haftet und auf dem man nur sehr langsam vorankommt. Es ist wichtig, die Gegner hier einzufrieren, damit sie nicht folgen können. Man verläßt diesen Abschnitt im NW und weicht, so gut es geht, den Feuerkugeln der „Cinjurer" aus. Im nächsten Feld sieht man das Symbol „?". Hier kann alles mögliche passieren, wenn man es berührt - also Vorsicht!
Weiter geht's nach NW. Hinter einem Mauerabschnitt warten einige „Demons", die man besser (nach SW) umgeht, als sich auf ein kraftraubendes Duell mit ihnen einzulassen. Jetzt kann man einige Gegenstände (u. a. auch eine Spruchrolle) aufnehmen. Diese Rolle sollte man sich allerdings für das nächste Level aufbewahren! In der SW-Ecke befindet sich der Exit. Wenn man will, kann man noch eine magische Flasche verkonsumieren, deren Wirkung aber ungewiß ist.
Das vierte und in meiner Hilfestellung letzte Level beginnt man in der SW-Ecke. In einem nach Norden verlaufenden Gang begegnen einem eine große Anzahl von „Sorcerers", die die unangenehme Eigenschaft haben, sich unsichtbar zu machen. Man sieht sie nur flackern und weiß nie genau, wo sie sich befinden. Hier gibt's nur eins: Auf Dauerfeuer schalten und sich direkt und schnörkellos nach Norden durchkämpfen. Hinter der großen Tür lauert jedoch ein Sensenmann, den man nun, wenn man im Besitz der Spruchrolle ist, damit ausschalten kann - sonst aber nur mit Glück und Schnelligkeit. Ist man eingekreist, so sollte man unentwegt auf den „Mann in Schwarz" schießen. Es dauert zwar eine ganze Weile, aber er wird doch noch daran glauben müssen! Im parallelen östlichen Gang läuft man nach Süden und versucht auch hier möglichst ohne Umschweife, nach unten zu gelangen. Dort erscheinen zwar noch einige „Ghosts", die aber nicht mehr besonders gefährlich werden können. Man nimmt die zwei Schätze auf und läuft nach Osten. Unten rechts erscheint dann der ersehnte „Exit", welcher aber anschließend ins Ungewisse führt. Der Trick liegt darin begründet, daß ein Zufallsgenerator die restlichen 124 Level festlegt und man immer wieder anderen Labyrinthen gegenübersteht. Auf diese Weise wird das Programm nie langweilig, da immer für Abwechslung gesorgt ist.
Insgesamt gibt es noch eine ganze Reihe sehr unfreundlicher Verliese, bei denen vor allem die finsteren dunklen Felder ohne Orientierungshilfe größte Probleme bereiten! Entscheidend beim Spielverlauf ist, daß man auf die Kraft- und Zeitreserven sowie den Spielfeldaufbau achtet, dann sind selbst schwierige Hürden zu nehmen. Spielt man zu zweit, erreicht man schneller das Ziel, und es macht noch mehr Spaß. Fazit: GARRISON ist ein tolles Spiel, das zu überzeugen weiß!

Uwe Winkelkötter

Im Blickpunkt Gute Games für C-64

Programm: Star Games II, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 50 Mark (nur auf Disk. erhältlich), Hersteller: Gremlin Graphics, **Bezugsquelle:** Compy Shop, Mülheim.

Compilations sind in. Jeden Monat drängen eine Reihe Compilations auf den Markt. Oftmals hat man mehrere Ladenhüter auf einen Datenträger verbannt, um vielleicht im zweiten Anlauf das Herz der Spielefans zu erobern. Ganz anders liegt der Fall bei **GREMLIN GRAPHICS'** neuester Compilation, auf der Spiele wie **HIGH WAY ENCOUNTER, KNIGHT GAMES, TRAILBLAZER, AVENGER, BALLBLAZER** und **THE EIDOLON** zu finden sind. Obwohl die Redaktion die aufgeführten Spiele schon in früheren ASM-Ausgaben ausführlich getestet hat, möchte ich all denen die Spiele auf der Compilation vorstellen, denen sie noch nicht bekannt sind.
In TRAILBLAZER müssen Sie mit einem Ball über eine futuristische Rennstrecke preschen. Dabei ist darauf zu achten, daß Ihr Ball nicht in tiefe Abgründe fällt. Zwei Spieler können im Simultanmodus gleichzeitig gegeneinander antreten. Schnelle Grafik, ein guter Sound und eine originelle Spielidee sorgen für eine Menge Spielspaß.
Spaß bereitet auch das 1986 erschienene KNIGHT GAMES. Bei den Ritterspielen können maximal zwei Spieler in acht mittelalterlichen Kampfsportdisziplinen aufeinander einschlagen. Zwei Schwertkämpfe, Knüppel-, Lanzen- und Axtkampf, Bogenschießen, Armbrustschießen und Dreschen mit Kugel und Kette sollen die Rittersleut' hart machen. Versuchen Sie, alle Disziplinen zu gewinnen und so Ihrem Rittergeschlecht alle Ehre zu machen.
BALLBLAZER, das dritte Spiel auf der Compilation, ist ein futuristisches Fußballspiel der Sonderklasse. Rasante Action und packende Torraumszenen machen unheimlich viel Spaß. Wer jetzt glaubt, man hat es hier mit Spielern aus Fleisch und Blut zu tun, hat sich getäuscht. Das Spielgerät ist eigens für den Masterblazer Cup entwikkelt worden. Hauen Sie Ihrem Mitspieler oder dem Computer so viele Bälle ins Tor wie nur möglich!
HIGHWAY ENCOUNTER versetzt Sie auf eine futuristische Autobahn. Mit einem zugänglichen Gefährt fetzen Sie über den Highway und versuchen, so viele Aliens abzuschießen wie nur möglich.
AVENGER, der Nachfolgetitel zu *Way of the Tiger* hält jeden Spielfreak in Atem. Aus einem Tempel müssen drei Pergamentrollen entwendet werden. Leider hat der Herr des Hauses eine Vielzahl von Wachen auf dem Gelände postiert, aber für den Joystickartisten ist auch diese Aufgabe lösbar. Der Spieler sieht das Geschehen auf dem Bildschirm, ähnlich wie bei *Gauntlet*, aus der Vogelperspektive.
THE EIDOLON, vielen Spielefreunden sicherlich ein Begriff, ist meiner Meinung nach das originellste Spiel auf dem Datenträger. Mit einem neuartigen Gefährt, dem Eidolon, müssen Sie durch ein Höhlenlabyrinth reisen und Edelsteine einsammeln. Auf der Suche nach den Edelsteinen werden Ihnen Drachen und andere Fantasiegestalten zu Gesicht kommen.
Alles in allem kann man sagen, daß die neue Compilation von GREMLIN GRAPHICS ein hervorragendes Angebot ist. Sechs Spitzenspiele zum Preis von einem. Falls sich die beschriebenen Spiele noch nicht in ihrem Besitz befinden sollten, kann ich Ihnen nur empfehlen: „Zugreifen, solange der Vorrat reicht!" *Borgmeier*

ASM HIT

Grafik	**9-10**
Sound:	**8-9**
Spielablauf	**9-10**
Motivation	**9-10**
Preis/Leistung	**10**

MANIAC MANSION™

EIN SPIEL WIE IM KINO!

Die Geschichte beginnt vor 20 Jahren in einer schwülen Sommernacht. Die Luft war wie elektrisiert. Plötzlich zerfetzte ein ohrenbetäubender Knall die unheimliche Stille. Mit einem gleißenden Feuerstrahl stieß ein Meteor aus dem nachtdunklen Himmel auf die Erde hinab. Seit diesem Tag gehen unerklärliche Dinge in dem Haus von Dr. Fred – dem Maniac Mansion – vor.

IN DEUTSCH AUF DEM BILDSCHIRM UND IM HANDBUCH

Dies ist eine Story über: Anonyme Anrufe, Atomreaktoren, Außerirdische, Einbrüche, elektrische Zäune, gerissene Verleger, Habgier, hysterische Tiere, Kidnapping, klassische Automobile, Liebe, Lust, lila Schleim, medizinische Experimente, Microwellenherde, Mutanten, Postbetrug, Punks, Reichtum, Rock 'n' Roll, Säfte, Strahlenanzüge, Talkmaster, unentwickelte Fotos, Wahnsinn und ... Weltherrschaft.

„... Die verrückte Story könnte ich mir gut von Regisseur Steven Spielberg inszeniert vorstellen – aber wofür brauchen wir Spielberg, wenn wir es mit dem Joystick selber können? Das ist Software, die zeigt, was fähige Programmierer können: komplex, benutzerfreundlich und höchst unterhaltsam ...“

Boris Schneider, Happy Computer 10/87

Erhältlich für Commodore 64/128 Diskette.

Activision Deutschland GmbH · Postfach 76 06 80 · 2000 Hamburg 76.
Exclusiv Distributor: Ariolasoft
Vertrieb Österreich: Karasoft (Exclusiv Distributor) ·
Vertrieb Schweiz: Thali AG (Exclusiv Distributor)
Grauimporte enthalten keine deutschsprachige Anleitungen.

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

Bis auf den letzten Pfennig!

Programm: Not a Penny more, not a Penny less, **System:** Atari ST (getestet), Schneider, Spectrum, BBC, **Preis:** (Kass) ca. 47 Mark; (8-bit-Discs) ca. 55 Mark; ST-Disc etwa 60 Mark, **Hersteller:** Domark, Wimbledon, London, England, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln, Kaufhäuser, Fachhandel, direkt beim Hersteller.

„Schau Dir doch das mal an! Sind das nicht irre Grafiken? Und was hälst Du von der Sprachausgabe?" Mit diesen Worten „begrüßten" mich die Jungs von **DOMARK** auf der PCW Show. Sie richteten ihre Finger auf einen Monitor, auf dem das neue - wirklich phantastische - Adventure **NOT A PENNY MORE, NOT A PENNY LESS** präsentiert wurde. Ich bat um ein Demo und saugte denen ein fertiges Programm ab, das ich nun vorstellen möchte. Die ST-Fassung ist die Grundlage für diesen Bericht.

„Adventure" ist eigentlich nicht die treffende Bezeichnung für einen „Computer-Roman", der mit toller Grafik, digitalisierten (Fotos) Bildern und einer Sprachausgabe in perfektem Britischen Englisch aufwartet. Es ist mehr als ein „gewöhnliches" Grafik-Abenteuer, obwohl die bekannten Features (Eingabe von Text „per Hand" oder ein „anständiger" Parser) übernommen wurden. NOT A PENNY MORE, NOT A PENNY LESS (Etwa: „Bis auf den letzten Pfennig") ist einer der Bestseller des britischen Erfolgsautors **Jeffrey Archer.** Zum Lieferumfang gehören zwei Disketten, eine gute Anleitung und das Original-Taschenbuch.

Obwohl mir die Anleitung empfiehlt, zuerst den Krimi zu lesen und dann ins Spiel zu gehen, entscheide ich mich für den umgekehrten Weg. Die Neugierde ist halt bisweilen stärker als die „Vernunft". Außerdem hatte ich nicht die entsprechende Testzeit, um zuvor 255 Seiten zu schmökern. Also, hab ich die Disc gleich in den Driver gelegt.

Zunächst baut sich vor mir das erste digitalisierte Foto auf; das Titelbild wird geladen. Nun die zweite Disc hinterherschieben (die erste natürlich vorher aus dem Laufwerk nehmen, sonst „läuft" und „werkt" nichts) und abwarten, was sich nun weiter ereignet. Recht schnell bin ich im ersten Bild. Die Szenerie: Ein Schreibtisch. Auf ihm ein Tube Ticket, ausgestellt in Paddington; Wert 30p. Desweiteren ein paar Kritzeleien und Schmierereien; der Name „Harvey" ist zu erkennen. Ein Blatt Papier, aufgeteilt in die Rubriken „Harvey Metcalf" und „Other Victims". Nach dem leichten Touch der Leertaste kommt ein digitalisiertes Bild von einem Schreibzimmer ins Screen gesaust, sich mit einer Büro-Klammer am Papier befestigend. Jetzt erhalte ich eine Beschreibung: Ich bin Stephen Bradley, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Magdalen College im lieblichen Oxford. Ich bin einem Schwindler namens Harvey Metcalf aufgesessen, der nicht nur mir (siehe Rubrik „Other Victims"!) durch raffinierte Tricks das persönliche Vermögen raubte. Ich sinne auf Rache; habe nur einen Gedanken: „Nicht eher zu ruhen, bis ich mein Geld bis zum letzten Pfennig zurückgeholt habe!"

Und dann fingen die Schwierigkeiten an: Es ist nämlich ganz schön schwierig, die erste Klippe, sprich: erstes Bild, zu überwinden, sprich: zu verlassen. So untersuche ich so vor mich hin, bis ich bei „open cupboard" auf wichtige Dinge stoße. Im Schrank befinden sich ein Drink, eine Sofortbild-Kamera, einige Zeitschriften und ein Foto-Album. Ich nehme erst mal alles und untersuche die Dinge. Dabei fällt mir ein Foto von der letzten Europa-Reise des Mr Metcalf in die Hände. Durch „Get photo" wird die „Nachricht" („Dossier") automatisch in meinen Notizblock eingetragen wird. Praktisch!

Etwas später bemerke ich, daß sich unter meinen Akten auch zahlreiche Telefon-Nummern befinden, die ich in meinen Block eintragen möchte. Die Forscherei geht dann soweit, daß ich mir die Nachrichten im Fernsehen anschaue bzw -höre; einige wissenschaftliche Bücher lese; das Telefon benutze, um endlich mein Schreibzimmer im College zu verlassen. Man merke sich: Es gibt erst dann die üblichen „Ausgänge", wie N, S, E, W, wenn man sich bestimmte, für das Spiel wichtige Informationen besorgt hat. Vergißt man in einer speziellen Situation etwas Wesentliches, so ist der Schritt zurück oft sehr mühsam, wenn nicht gar unmöglich. Ziel ist es, seine Mitbetrogenen aufzuspüren und sich über deren individuellen Taktiken, das Geld zurückzuholen, zu informieren. Man muß die Truppe schon im Auge behalten, will man seine Rachepläne korrekt ausführen. Das Wichtigste in Kürze: Stephen's Dossier enthält alle Fakten, die nötig sind, um zum Erfolg zu kommen. Deshalb stets „Examine" eingeben, um auf dem neuesten Stand zu sein (geht aber nur in Stephen's Zimmer!). Der Parser versteht ganze oder Teilsätze (in Englisch!). Mit dem "Say"-Kommando (gefolgt von „") kann man mit anderen parlieren. „Follow" ist nützlich, falls sich jemand aus dem Staub machen will. „Save" und „Load" sprechen für sich selbst. Falls man den aktuellen Spielstand speichern möchte, **muß** man eine formatierte Diskette einlegen. Macht man dies nicht, könnten Daten der Original-Disk "unbrauchbar" gemacht werden. Die Funktionstasten sind wie folgt belegt: „F1" zeigt Ihnen die letzte Eingabe an; „F2" springt dabei zum nächsten Wort; „F3" Sprachausgabe an; „F4" Sprachausgabe aus; „F5" Grafiken weg; „F6" Text mit Grafik; „F7" 40-Zeichen-Modus und „F8" 80-Zeichen-Modus (bei Verwendung des monochromen Monitors ist durch die Hochauflösung nur der 80-Zeichen-Modus möglich; auch die Grafik entfällt!).

NOT A PENNY... ist mit Sicher-

heit ein Programm, daß „bis auf den letzten Pfennig" sein Geld wert ist! Ich möchte behaupten, daß es sich hier um eines der allerbesten Grafik-Adventures für den ST handelt! Ich glaube weiter, daß man damit in England eine „schnelle Do-Mark" machen wird. Nach Ansicht von **Gabi Hartmann** (Joysoft, Köln) wird ein Qualitätsprodukt, obwohl es in Englisch angeboten wird, auch im deutschsprachigen Raum seine Freunde finden! Dieser Meinung kann ich mich nur anschließen. Bravo, Mark & Dominic!!!

Manfred Kleimann

Grafik	**11**
Sound	**Sprache**
Story	**11**
Vokabular	**10**
Atmosphäre	**??**

ASM HIT

„Wissen ist Macht" – Teil 3 –

Programm: Phantasie III (The Wrath of Nikademus), **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** SSI, USA, **Bezugsquelle:** U.a. Schuster Electronic, Castrop-Rauxel.

THE WRATH OF NIKADEMUS ist zwar das Nachfolgeprogramm zu *Phantasie I & II,* aber es mindert keineswegs den Spielspaß, wenn man die beiden ersten Teile nicht gespielt hat. Wie die Vorgänger ist es ein Fantasie-Rollenspiel (ähnlich *Bard's Tale* oder *D & D*). Diesmal beabsichtigt der Dunkle Lord Nikademus, wieder einmal etwas zu erobern, aber nicht nur eine Insel (wie in *Phantasie I & II),* sondern gleich die ganze Welt! Er muß aufgehalten werden, und man ist auserwählt worden, um dieses schwierige und gefährliche Unternehmen durchzuführen.

Schließen Sie sich einer Gruppe an, und leiten Sie diese sechs mutigen Seelen auf ihrer Suche nach Nikademus, um ihn zu besiegen. Ihre Gruppe hat einen ganzen Kontinent zu durchwandern, muß sich mit den bösartigen Horden des Dunklen Lords herumschlagen und verschiedene Gemäuer auf Hinweise untersuchen, die letztendlich zu Nikademus führen – zur endgültigen Entscheidung. Reisen Sie zur Astralebene des Lichts und der Dunkelheit, wo Sie einige der mächtigsten Geschöpfe des ganzen Phantasie-Universums treffen. Durch diese Begegnung müssen Sie versuchen, das Wissen und die Macht zu erlangen, um den Dunklen Lord zu vernichten...

Zu Beginn des Spiels muß man seine Charaktere erstellen. Jeder Abenteurer ist durch seine Rasse, die gewählte Klasse, seinen Stand und seine Fähigkeiten für bestimmte Aufgabe geeignet. Das erlaubt eine gewisse Individualisierung unter den Abenteurern. Viele dieser Faktoren stehen in einem direkten Bezug untereinander. Hohe Attribute haben eine hohe Prozentzahl bei bestimmten Fähigkeiten zur Folge: zum Beispiel hat ein Kämpfer, der sehr stark und beweglich ist, sicherlich auch eine hohe Angriffspunktzahl. Natürlich stehen auch die Rassen direkt mit den Attributen in einer Relation. Nachdem man seine Mannen um sich geschart hat, kann es endlich losgehen. Nach dem Verlassen der Stadt kann das Abenteuer beginnen. Am Anfang sind die einzelnen Abenteurer absolute Anfänger, aber sobald sie sich durch die Wildnis und die Gemäuer kämpfen, werden sie an Stärke, Fähigkeiten und Reichtum gewinnen. Während Ihres Abenteuers finden Sie einige Hinweise auf Schriftrollen oder erhalten mündlich überlieferte Informationen, die am Ende dazu führen, daß Sie Scandor retten können. Allerdings müssen die Abenteurer ihr ganzes Wissen, ihre ganze Macht und ihren ganzen Witz benutzen, um mit allen Situationen fertig zu werden. Die Grafik der ST-Version ist wirklich vom Feinsten. Da kann man nur hoffen, daß Westwood weiterhin Konversionen am ST programmiert. PHANTASIE III ist nicht so schwer wie *Ultima IV* und auch nicht so zeitaufwendig. Man muß zwischen 30-60 Stunden rechnen. Allerdings hat man dann nur einen der beiden Lösungswege geschafft, denn es gibt zwei Möglichkeiten, ans Ziel zu kommen. Für ausreichend Spielspaß ist also gesorgt.

Stephan Englhart

Grafik	**9**
Story	**9**
Vokabular	**8**
Atmosphäre	**8**
Preis/Leistung	**9**

„Rockstar auf Abwegen"

Programm: Idol, **System:** C-64, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** **Basys Soft, Eschwege, Bezugsquelle:** siehe Hersteller.

Ein neuer Softwarevertrieb hat vor kurzem in Eschwege seine Pforten geöffnet. Ein Programm aus der Produktpalette von **BASYS SOFT** (Pfadfinderehrenwort: Basys und Tronic haben miteinander nichts zu tun!) ist **IDOL,** ein Grafikadventure direkt aus dem Leben gegriffen: Zu Beginn des Spiels befindet man sich in einem billigen Restaurant, in dem man wohl die Nacht über gezecht hat. Der Zustand, in dem man sich nun befindet resultiert daraus (wer kennt, das nicht? Da ist der Kopf gleich nochmal so groß...(war das jugendgefährdend ?)). Das einzige, was man im Moment weiß, ist, daß man am Abend des selbigen Tages „irgendwo auftreten" muß, und das ist schon alles. Aber von Anfang an. Das Programm, das übrigens von zwei Amateuren erstellt worden ist, wartet mit einer Grafik auf, die so manches „professionelle"Programm blaß aussehen läßt. Die Musik, eine fürs Titelbild, eine während des Spiels und eine, wenn man „draufgegangen" ist, ist zwar nicht das Nonplusultra, aber immerhin gut zu hören (während des Spiels hört man ein mit aktuellen Effekten ausgestattetes „Lady Madonna"). Nach der Frage, ob man ein Druckerprotokoll wünscht oder nicht, geht es schließlich an besagter Position los. Wo wir bei „los" sind: Die Bedienung kann wahlweise über Joystick und Tastatur erfolgen. Aus der Joysticksteuerung (a la wir wissen ja...) kann man auch zugleich ersehen, welche Befehle das Programm versteht und welche Gegenstände in IDOL vorkommen. Wer hieraus keinen Nutzen zieht, ist selbst Schuld. So geht man denn auf die Suche nach seinem Auftritt und entdeckt nach und nach, um was für einen Auftritt es sich handelt, wer man überhaupt ist, und wieso man einen über den Durst getrunken hat. Da IDOL kein übermäßig schwer zu lösendes Programm ist, empfiehlt es sich Adventure-Anfängern quasi von selbst (sogar ich bin schon ein ganzes Stück weitergekommen). Der Parser ist zwar nicht das Gelbe vom Ei, aber mit Hilfe der Wortliste (bei der Joysticksteuerung) kommt man mit dem Wortschatz an sich zurande. IDOL ist ohne Zweifel eines der besseren deutschen Produkte dieses Genres (so sind auch alle Eingaben und Ausgaben in Deutsch gehalten, was natürlich für diejenigen Leute vorteilhaft ist, die mit der englischen Sprache auf dem Kriegsfuß stehen). Für Leute, die mal in Adventures reinschnuppern wollen, ist IDOL sicher ein Tip.

Uli

Grafik	**10**
Story	**8-9**
Vokabular	**mit Joy**
Atmosphäre	**8**
Preis/Leistung	**8**

Ein „alter Bekannter"

Programm: Hellowoon, **System:** ST, Amiga, C-64, **Preis:** ST & Amiga ca. 70 Mark; C-64-Disc. ca. 40 Mark, **Hersteller:** Ariolasoft, Gütersloh, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Sommer 1986. Auf meinem Schreibtisch liegt ein Adventure. Es stammt von einem Programmierer aus dem „Schwarzwaldraum". Er hat es in (fast) tadellosem Englisch verfaßt, möchte es zum Verkauf, zum Abdruck als Listing anbieten. Ich lese den Begleitbrief, lade das Programm in den ST ein, verfolge die angegebenen Hinweise, die zur kompletten Lösung des Adventures beitragen. „Schade, daß es in Englisch ist", denke ich bei mir. „Außerdem würde der Abdruck des Listings in COMPUTRONIC fast das ganze Heft füllen!" So endete dann auch - leider - die Story eines ausgezeichneten Produktes, von dem ich annahm, es wäre irgendwie bei INFOCOM „abgekupfert" worden. Das Englisch war so gut, fehlerfrei und umgangssprachlich, daß mir fast kein anderer Schluß übrig blieb.

Nun habe ich plötzlich dasselbe Adventure wieder auf meinem Schreibtisch. Es ist eine der neusten **ARIOLASOFT**-Produktionen; es ist **in Deutsch,** hat excellente Grafiken und heißt **HELLOWOON.**

Bevor ich zu einigen Facts komme, hier kurz die Handlung: Wir befinden uns im Dunklen Mittelalter oder in der Fantasy-Welt, ganz, wie Sie wollen. Die erste Szene: ein Verlies. Der Held dieser Geschichte ist ZARRAK. Er wacht aus der Amnesie auf, kann sich nur noch an ein Wort erinnern: HELLOWOON. Was es bedeutet, weiß er momentan noch nicht. Der arme Kerl ist angekettet. Er sitzt auf dem Boden, kann seine Glieder kaum bewegen. Hunger hat er - und den unbeugsamen Willen zu entfliehen, um dem Geheimnis von HELLOWOON auf die Spur zu kommen. Aber: Er ist auf die Hilfe von Außen angewiesen. Jetzt sind Sie als Partner gefragt...

Der geneigte Leser wird verstehen, daß ich hier nicht die Komplett-Lösung verraten möchte, die ich ja noch kenne. Es hat auch keinen Sinn, in der der ASM-Redaktion anzurufen; aus mir bekommt man nichts heraus. So könnte ich also wie bei „Was bin ich?" an Anette weitergeben und sagen: „Passe. Ich kenne des Rätsels Lösung!". Das wäre aber zu einfach. Deshalb werde ich unseren Lesern „grob" beschreiben, wie man sich anfangs verhalten sollte, um aus der schwierigen Startposition herauszukommen.

Wie gesagt, Sie der Spieler übernehmen die Rolle eines Beraters. Zarrak ist ohne Ihre geschätzte Mithilfe aufgeschmissen. Wir befinden uns in den Welten von „Dämonia" und „Magica". Dunkle Mächte unter der Führung vom Strategen Hellowoon rissen die Herrschaft über das Königreich „Boran" an sich. Zarrak selbst ist der gestürzte Monarch, der auf Rache sinnt. Er muß sein Schicksal selbst in die Hand nehmen, um sich auf den alles entscheidenden Zweikampf mit Hellowoon zu preparieren. Und genau hier fangen wir an: Eine Zelle. An den Fensterwänden wuchert etwas. Auf dem Boden sieht man Zarrak. Moos hat sich in der Feuchte des Raumes breitgemacht. Man erkennt ein Kerkerfenster - vergittert - und eine (verschlossene) Tür. Jetzt sollte man sich überlegen, wie man Zarrak befreien kann. Einen kleinen Tip gebe ich Ihnen doch: Man gibt zunächst „Nehme Moos" ein. Beim ersten Mal wird er nicht oder abweisend reagieren. Beim zweiten „Nehme Moos" antwortet er sinngemäß: „Also, wenn das für Dich wichtig ist, dann tue ich es halt!" Danach sollte man ihn zum Aufstehen bewegen. Dieser Vorgang, „Stehe auf", muß auch einige Male wiederholt werden. Also, merken Sie sich: Geben Sie nicht so schnell auf. Bisweilen „gehorcht" Zarrak Ihnen erst nach zwei oder drei Versuchen. Dies ist der „wertvollste" Tip, den ich Ihnen mit auf den Weg geben möchte. Jetzt sollten Sie „Reibe Moos an den Ketten" eingeben. Mal sehen, was Sie erreichen!

Zum Parser: Er verfügt über ein mehr als reichhaltiges Vokabular. Man kann ganze deutsche Sätze eintippen; der Parser versteht dies ebenso wie „verkappte" oder „elliptische" Sätze. Beispiel: „Nimm Buch" oder „Mach Tüte auf" im Gegensatz zu „Nimm das braune Buch" oder „Öffne die große Tüte". Die üblichen Abkürzungen für die Bewegungen („N" für Norden oder "R„ für Runter) werden natürlich ebenso vom Parser verstanden wie einige nützliche „Tasten" („NI" für Nimm; „I" für Inventory oder „SP" für Zaubersprüche), die dem Berater des Zarrak das Leben erleichtern. Mit den Funktionstasten (ST-Version wurde begutachtet) können Sie so manches Hilfsmittel abrufen: Beispielsweise steht „F1" für Hilfe; „F2" für „Inventory" oder „F10" für die Wiederholung des letzten Befehles. Mit „ESC" wird eine Landkarte abgerufen, die die Stationen Ihrer Reise anzeigt...

Vielleicht sollte ich an dieser Stelle mit der Beschreibung eines wirklich vorzüglichen deutschen Grafik-Adventures aufhören. Denn: HELLOWOON erklärt sich fast von selbst. Jeder, der sich für Adventures interessiert, kann einfach nicht an diesem ARIOLASOFT-Produkt vorbeischauen. Die vielen Vorzüge des Programms aufzulisten, würde hier zu weit führen. Am besten, Sie machen sich selbst mal ein Bild von HELLOWOON. Vielleicht werden Sie wie ich bald feststellen, daß es zu den wertvollsten Programmen dieses Genres gehört! Und: Bitte nicht bei mir anrufen, okay?

Manfred Kleimann

Grafik	10
Story	8
Atmosphäre	10
Vokabular	11
Preis/Leistung	11

Enttäuschend!

Programm: Schatzjäger, **System:** Atari XE/XL, C 64, Schneider CPC, **Preis:** ca. 45 DM, **Hersteller:** Ariolasoft, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Der Text der Pressemitteilung von **ARIOLASOFT** macht mit einer interessanten Geschichte neugierig auf ein neues Adventure-Spiel. **SCHATZJÄGER** ist sein Titel, und es geht, wie der Titel vermuten läßt, um eine Schatzsuche im südamerikanischen Urwald. Wir sind mit einer alten Karte, einem Spaten und viel Optimismus ausgerüstet. Den hat man bei diesem Spiel auch nötig, wie wir bald sehen werden.

Unser Großvater wollte auf einer Expedition vor vielen Jahren einen Schatz aus einer Pyramide in Guade-City bergen. Er hat als einziger die Expedition überlebt und auch den Schatz gesehen. Es hat ihm aber niemand geglaubt. Also machen wir uns auf die Suche. In den Urwäldern sollen noch Teile der Ausrüstung des Großvaters herumliegen. Wir sind gespannt, was sich damals wohl zugetragen hat.

Nach dem Laden des Spiels erscheint eine durchschnittliche Grafik, die für ein genügend gutes Spiel ausreichen würde. Sound gibt es nicht, na gut. Was viel schlimmer ist: Nach jedem Befehl muß der Computer das nächste Bild erst laden, und zwar ziemlich lange. Das bringt mich mit der Zeit auf die Palme. Der Handlungsspielraum mit Befehlen und Bewegungsmöglichkeiten ist auch nicht gerade groß. Als ich beim dritten oder vierten Bild über eine Brücke gehe, indem ich „n" drücke, stürze ich schon zu Tode und muß von vorn anfangen. Angesichts der langen Ladezeiten habe ich dazu aber bald keine Lust mehr, meine Spannung ist auf den Nullpunkt abgesackt. Nach der Pressemitteilung von Ariolasoft soll das Spiel besonders für Anfänger geeignet sein. Die rühren wohl so bald kein Adventure mehr an, nachdem sie hier fast eingeschlafen sind.

Astrid Ruuben

Grafik	8
Story	8
Vokabular	4
Atmosphäre	2
Preis/Leistung	2

DIABOLO

★ Der Versand mit den teuflischen Preisen! ★

Spectrum

Wer nicht zugreift ist selber schuld!

Titel	Preis
Six Pack	25.–
Trio Hit Pack	25.–
International Karate	20.–
Scooby Doo	20.–
Ghosts'n Goblins	20.–

Commodore C 16

„Okay, Jungs – wenn ihr nicht wollt, machen wir eben die Preise kaputt!"

Titel	Preis
ACE	20.–
Classic I, II, III	15.–
Computer Hits 5	20.–
Danger Zone	8.–
Excellor 8	15.–
Five Star Games II	20.–
Favorite 4	20.–
Ghosts'n Goblins	15.–
G-Man	8.–
Gun Law	8.–
Gwnn	8.–
Kung Fu Kid	15.–
Lybrator-Space Finds	20.–
Masterchess	8.–
Paperboy	20.–
P.O.D.	8.–
Powerboy	8.–
Saboteur	20.–
Scooby Doo	15.–
Terra Cognita	8.–
Vegas Jackpot	8.–
Way of the Tiger	15.–

Commodore 64/128

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

Titel	Preis
Bankok Knights	25.90/37.90
Bismarck (deutsch)	25.90/37.90
Game, Set & Match	37.90/49.90
Guild of Thieves	—.—/49.–
Implossion	25.90/37.90
Indiana Jones	25.90/37.90
Manic Mansion	25.90/37.90
Moebins	—.—/49.–
Ogre	—.—/49.–
Phantasie III	—.—/49.–
Prestige Collection	25.90/37.90
Renegade	25.90/37.90
Super Sprint	25.90/37.90
Tai Pan	25.90/37.90
Track + Field	25.90/37.90
Ultima IV	—.—/49.–
X-15 Alpha Mission	25.90/37.90
Solid Gold	25.90/37.90
Livingstone	25.90/37.90
Jack the Nipper II	25.90/37.90

Titel	Preis
ACE II	25.90/37.90
Athena	25.90/37.90
Barbarian	25.90/37.90
Championsh. Football	25.90/37.90
Defender of the Crown	—.—/37.90
Enduro Racer	25.90/37.90
Epyx' Epics	25.90/37.90
Phantasie I (dtsch.)	—.—/37.90
Firetrack	24.90/36.90
Game Over	25.90/37.90
Indoor Sports	24.90/36.90
Killed until Dead	24.90/36.90
Last Mission	25.90/37.90
Last Ninja	24.90/36.90
Leviathan	25.90/37.90
Living Daylights	25.90/37.90
Mercenary Compendium	—.—/36.90
Metrocross	24.90/36.90
Pirates	37.90/49.–
Pirates of the Barbary Coast	—.—/29.90
Quartett	24.90/36.90
Revs +	25.90/37.90
Salomon's Key	25.90/37.90
Samurai Trilogy	24.90/36.90
Six Pack	25.90/37.90
Sky Runner	24.90/36.90
Starfox	25.90/37.90
Trio Hit Pack	25.90/37.90
War Games Greats	37.90/49.–
Wiz	25.90/37.90
Wonderboy	24.90/36.90

Solange Vorrat reicht!

Titel	Preis
ACE	—.—/30.–
Alley Cat	—.—/25.90
Arkanoid	19.90/—.—
Bombjack II	20.– /30.–
Break Thru	19.90/—.—
Deceptor	20.– /30.–
Howard the Duck	19.90/—.—
Marble Madness	19.90/—.—
Raid 2000	19.90/—.—
Scate Rock	19.90/25.90
Shanghai	19.90/—.—
Space Harrier	19.90/—.—
Super Huey II	19.90/—.—
Tenth Frame	19.90/—.—
Thai Boxing	19.90/—.—
Transformer	—.—/25.90
Xevius	19.90/—.—

Schneider CPC

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

Titel	Preis
Renegade	25.90/37.90
Indiana Jones	25.90/37.90
Prestige Collection	25.90/37.90
Athena	25.90/37.90
Star Games II	25.90/37.90
Game-Set + Match	37.90/49.90
Super Sprint	25.90/37.90
Tai Pan	25.90/37.90
MASK	25.90/37.90
Solid Gold	25.90/37.90

„raus – aber zack zack"

Titel	Preis
Avenger	20.– /30.–
Ballblazer	19.90/25.90
Big Trouble in little China	20.– /30.–
Bombjack II	18.90/—.—
Break Thru	20.– /30.–
Bubbler	20.– /30.–
Copout	17.90/—.—
Galvan	18.90/25.90
Howard the Duck	20.– /30.–
Infiltrator	17.90/—.—
Legend of Kage	17.90/25.90
Mag Max	20.– /30.–
Mario Brothers	20.– /30.–
Muncher	—.—/25.90
Palitron	20.– /30.–
Pulsator	20.– /30.–
Quartet	20.– /30.–
Shaolin's Road	20.– /30.–
Shockway Rider	17.90/24.90
Impossaball	17.90/25.90
Short Circuit	18.90/—.—
Tarzan	16.90/—.—
Donkey Kong	17.90/25.90

Titel	Preis
Academy (Tau Ceti II)	25.90/—.—
ACE of ACEs	25.90/37.90
Arkanoid	25.90/37.90
Auf Wiedersehen Monty	25.90/37.90
Transatlantic Balloon Challenge	25.90/37.90
Barbarian	25.90/37.90
BMX Simulator	9.90/—.—
Championship Football	25.90/37.90
Christal Castle	25.90/37.90
Despotic	25.90/37.90
Dogfight 2187	25.90/37.90
Enduro Racer	25.90/37.90
Explorer	25.90/—.—
Final Matrix	25.90/37.90
Game over	25.90/37.90
Grand Prix	9.90/—.—
Head over Heels	25.90/—.—
Hydrofool	25.90/37.90
Indoorsports	25.90/37.90
Killed until Dead	25.90/37.90
Konami's Coin up Hits	25.90/37.90
Livingstone	25.90/—.—
Mercenary	25.90/—.—
Metrocross	25.90/37.90
Mutants	25.90/37.90
Paperboy	25.90/37.90
Puzzle (R+E Software)	—.—/29.00
Roadrunner	25.90/37.90
Salomon's Key	25.90/37.90
Samurai Trilogy	25.90/37.90
Sentinel	25.90/37.90
Slapfight	25.90/37.90
Starglider	33.90/44.90
Starrider II	25.90/37.90
Survivor	25.90/37.90
Tension	25.90/37.90
The Living Daylights	25.90/37.90
Thing bounces back	25.90/37.90
Wizball	25.90/37.90
Worldgames	25.90/37.90
Wonderboy	25.90/37.90
Xevious	25.90/37.90
Yie ar Kung Fu II	25.90/37.90

Samplers

Titel	Preis
Trio Hit Pack	25.90/37.90
Six Pack	29.90/39.90
Hit Pack	25.90/37.90
Konami's Coin-Up Hits	25.90/37.90
The Player's Dream I	19.90/24.90
The Player's Dream II	19.90/24.90

Atari XL/XE

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

Titel	Preis
Druid	25.90/37.90
Ogre	—.—/49.–

Titel	Preis
Battle Commander	39.–
Carrier Force	79.–
Coloniel Conquest	79.–
Combat Leader	79.–
Fight Command	79.–
Gettysburg	79.–
Kampfgruppe	79.–
Panzergrenadier	79.–
U.S.A.A.F.	79.–
Vietnam	39.–
Wargame Constr. Set	49.–
War in Russia	79.–
War in South Pazific	79.–
Warship	79.–

Adventures

Titel	Preis
Phantasie I	55.–
Phantasie II	55.–
Phantasie III	75.–
Wizard's Crown	49.–
Der leise Tod (deutsch)	—.—/39.–
Alptraum (deutsch)	—.—/39.–
Arkanoid	25.90/39.90

Titel	Preis
Auto Duel	—.—/49.–
Bilbo	—.—/19.90
BMX Simulator	14.90/—.—
Boulder Dash Constr. Kit	25.90/39.90
Bubble Trouble	9.90/—.—
Colony	9.90/—.—
Colossus Chess 4.0	25.90/39.90
Cristal Rider	9.90/—.—
Despatch Rider	9.90/—.—
Fighter Pilot	25.90/39.90
Footballer of the Year	25.90/39.90
Frenesis	9.90/—.—
Gauntlet	25.90/39.90
Ghostbusters	25.90/39.90
Goonies	25.90/39.90
Greatest Hits Vol. 1	25.90/34.90
Grid Runner	9.90/—.—
Guild of Thieves	—.—/49.00
Gun Law	9.90/—.—
Hacker	25.90/39.90
Head over Heals	25.90/39.90
Hoover Boover	9.90/—.—
International Karate	25.90/39.90
Invasion	25.90/—.—
Koronis Rift	—.—/39.90
Last V.8	14.90/—.—
Leaderboard	25.90/39.90
Masterchess	9.90/—.—
Mercenary Kompend. (dt.)	33.90/39.90
Micro Rythm	19.90/—.—
Mike's Slotmachine	—.—/19.00
Molecule Man	9.90/—.—
Mutant Camels	9.90/—.—
Ninja	14.90/—.—
One Man and his David	9.90/—.—
Pirates of the Barbary Coast	—.—/37.90
Polar Piere	25.90/39.90
Power Down	9.90/—.—
Pyramidos	—.—/29.–
Red Max	14.90/—.—
Rescue on Fractalus	25.90/39.90
River Ralley	14.90/—.—
Space Gunner	14.90/—.—
Spellbound	14.90/—.—
Spindizzy	25.90/37.90
Spy vs Spy II	25.90/39.90
Stratosphere	9.90/—.—
Super Huey I	25.90/37.90
S.W.A.T.	14.90/—.—
Tales of Dragons	—.—/19.00
The Living Daylights	25.90/39.90
Tomahawk	25.90/39.90
Trailblazer	25.90/39.90
Ultima IV	—.—/49.–
Vegas Jack Pot	9.90/—.—
Wargame Constr. Set	—.—/49.–

☎ 0 72 52 / 8 66 99

Software-Bestellschein

Ich bestelle aus dem Diabolo-Versand folgende Software:

ASM 11

Anzahl	Titel	Gesamtpreis

Computertyp

Name des Bestellers

Anschrift

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Ich wünsche folgende Bezahlung:

☐ Nachnahme (zuzüglich 5.70 DM Versandkosten)

☐ Vorauskasse (zuzüglich 3 DM Versandkosten, ab 100 DM Bestellwert versandkostenfrei)

Bei Vorauskasse bitte Scheck beilegen.

Coupon ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:

Diabolo-Versand, PF 16 40, 7518 Bretten.

Eine Abteilung des Verlags Rätz-Eberle GdbR.

c16chris

Malone mit „Solo-Single"

Programm: Moebius, **System:** C-64, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Origin Systems/USA, **Bezugsquelle:** Titanic Supersoft, Wuppertal.

Greg Malone ist Mitglied des Programmierteams, welches ein so außergewöhnliches Rollenspiel wie die „ULTIMA"-Serie schuf, und er ist hier allein verantwortlich für sein Soloprojekt **MOEBIUS.** Man könnte Moebius als eine Mischung zwischen *The Last Ninja* und *Ultima III* betrachten, denn von beiden Spielprinzipien ist etwas enthalten: Hintergrund ist die Suche nach dem „Ball der himmlischen Harmonie".

Es gibt vier Sphären, in denen man Hinweise erhalten kann, um „Kaimen" den Verräter ausfindig zu machen, welcher einst den Pfad von „Moebius dem Windgänger" verlassen hatte, um Not und Verderben über „Khantun" (Name des Fantasielandes) zu bringen. Die Sphären sind die Elemente „Erde, Wasser, Luft und Feuer", - und erst wenn alles erkundet und die Teile des Puzzles richtig zusammengefügt sind, hat man das Ziel des Spiels erreicht! Zu Beginn des Programms werden einem erst bestimmte Fähigkeiten abverlangt: Der Kampf ohne Waffen oder mit einem Schwert (entweder gegen eine Palastwache oder einen Assassin) und zuletzt eine Konzentrationsprüfung, die „Divination". Erst wenn man alle diese Fähigkeiten erfolgreich erprobt hat, kann man ins Abenteuer ziehen. Man beginnt im Element „Erde". Die Landschaft und die Spielfiguren erscheinen in der frontprojezierten Aufsicht, und die Grafik ist recht ansprechend. Der Hintergrund und die Spielfiguren werden bei Bewegungen nicht gescrollt, sondern ruckartig weiterbewegt. Im Spielverlauf gibt es einige für Rollenspiele interessante Neuerungen: Man kann auf Wunsch lauschen, ob verdächtige Geräusche Hinweise auf verborgene Feinde oder auch Freunde geben. Das entsprechende Klima und die Witterung werden durch Hinweise, oder wie bei Regen durch richtige „Bindfäden", die schräg über den Bildschirm verlaufen, angegeben. Kommt es zum Zusammentreffen mit Charakteren, so muß die erste Reaktion nicht gleich der Kampf sein - man kann auch um Hilfe bitten oder darum, daß die entsprechende Person doch folgen soll (um nur zwei Reaktionen anzuführen).

Alle Bewegungen oder Handlungen werden über Tastaturkommandos eingeleitet, wobei insgesamt 25 Befehle mit z.T. mehreren Möglichkeiten je Handlung zur Verfügung stehen. Diese Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, aber sehr effektiv. Kommt es dennoch zum Kampf, (in erster Linie schützen Palastwachen den Eintritt in wichtige Gebäude) lädt der Computer ein völlig neues Screen - die „Kampfarena".

Hier wird in sehr schön animierter Bewegung mit recht großen Sprites der Kampfverlauf dargestellt. Nun zahlt es sich aus, daß man zu Beginn des Spiels erst die Fertigkeiten des Nahkampfs beherrschen mußte. Ist der Gegner getötet, besteht die Möglichkeit, wichtige Waffen oder mitgeführte Gegenstände, die er bei sich trug, aufzunehmen. Die Angaben über den physischen und psychischen Zustand des Abenteuers sollte man genau im Auge behalten. Ruhepausen frischen verlorene Stärkepunkte wieder auf. Ist man im Kampf mal am Rande der Existenzgrenze angelangt, hat man die Möglichkeit, abzubrechen und zu fliehen (was jedoch bei schweren Verletzungen nicht immer erfolgreich ist.).

Das Spiel bietet insgesamt eine ganze Reihe überraschender Einfälle und ist sehr abwechslungsreich. Z.B. muß dichtes Gebüsch, bevor man es durchdringen kann, erst mit dem Schwert geöffnet werden. Wiederholt man dies jedoch zu oft, stumpft das Schwert ab, und man muß es mit einem Wetzstein - den man erst finden muß - wieder schärfen. Als programmbedingte Schwäche muß ich jedoch das lange Nachladen neuer Aktionen bei Kämpfen erwähnen, welches sehr störend wirken kann, wenn man ungeduldig wird. Alles in allem ist Moebius aber ein außergewöhnliches Rollenspiel, welches zeigt, daß der Einfallsreichtum bei Spielen dieser Art noch lange nicht erschöpft ist! Das Programm wird auf zwei doppelseitig bespielten Disketten geliefert und beinhaltet ein ausführliches Begleitheft (in Englisch). *Uwe Winkelkötter*

Grafik	**8**
Story	**10**
Vokabular:	
Tataturkommandos	
Atmosphäre	**10**
Ausstattung	**10**

Schwierige Verbrecherlaufbahn

Programm: Dodgy Geezers, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Melbourne House, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

Endlich sind sie da, die **DODGY GEEZERS!** Man hat ja auch lange genug auf die Veröffentlichung dieses Werkes aus dem **MELBOURNE HOUSE** gewartet. Gleich vorweg: Der Käufer der Kassettenversion bekommt auf der zweiten Seite der Kassette ein tolles Musikstück mitgeliefert, das sich lohnt, mal in den heimischen Kassettenrekorder zu laden.

Bei DODGY GEEZERS übernimmt man den Part einer miesen Verbrechertype. Eigentlich hatte man für sein letztes „Ding", ja nur zwei Jahre Bau kassiert. Wegen schlechter Führung durfte man allerdings noch ein weiteres Jahr einsitzen.

Das Spiel beginnt an einem Freitag morgen in der Zelle. Der Gefängniswärter verkündet die frohe Botschaft: Heute ist Entlassungstag. Man geht auf den Flur, verabschiedet sich noch mal eben vom Gefängnisdirektor und macht sich dann gen Süden auf. Dabei wird erneut der Korridor durchquert. Man geht durch den Besucherraum und anschließend nach Westen auf den St. Judes Road. Jetzt ist man in Freiheit. Natürlich haben Sie als „richtiger Gangster" nichts Besseres zu tun, als gleich eine neue Gang zusammenzustellen. Das ist auch das Ziel des ersten Teils, den man bewältigen muß, bevor man dann im zweiten Teil zum großen Coup starten kann.

Angekommen auf dem St Judes Road, mache ich mich auf die Suche nach ebenso miesen Typen, wie ich jetzt eine bin. Bisher konnte ich vor allem feststellen, daß großartiges Herumgucken sich nicht lohnt, wenn in der Ortsbeschreibung kein entsprechender Hinweis steht. Also gehe ich zuerst nach Südwesten, dann nach Westen in einen kleinen Park, von dem aus ich in die öffentliche Bibliothek komme. Da dies einer der wenigen „Läden" ist, in die ich ohne weiteres reinkomme, antworte ich auf die freundliche Frage des Inhabers, ob er etwas für mich tun könne mit „Yes". Der Parser scheint übrigens nur solche „direkte Rede" zu verstehen, da er auf „SAY YES" nur mit einem „WASSAT" reagiert. Der Englischkundige sieht daran schon, daß das Adventure zum Teil in übelstem Slang geschrieben ist. Aber man versteht's mit durchschnittlichen Englischkenntnissen schon.

Daraufhin fragt mich der Büchereimensch, worüber ich Informationen brauche. Aha! denke ich mir, der Mensch ist hier also für die Informationsweitergabe an den armen Adventurer zuständig und sage als erstes „ON YOU". Man will ja schließlich wissen, wen man vor sich hat. Doch die Enttäuschung ist groß, denn er antwortet nur, daß dieses Buch leider schon verkauft worden ist. Schließlich versuche ich, ein Buch zu klauen, den Schreibtisch zu öffnen, den Kerl niederzuschlagen, alles, was man eben versucht, wenn man nicht mehr weiter weiß. Nichts fruchtet. Dann fällt mir „GET BOOK" ein. Daraufhin erhalte ich die Meldung, daß das Buch nicht hier sei. Das ist doch immerhin schon ein Hinweis. Dann versuche ich es, indem ich auf die Frage des Bücherwurms, ob er

mir helfen könne, mit „Nein" antworte. Der ist dann etwas konsterniert und hält mir ein Schild unter die Rübe: „Bitte Ruhe". Das animiert mich natürlich zum Krachmachen. Reaktion null.
Schließlich verlasse ich diesen Ort, gehe wieder zurück und dann von St. Judes Road zweimal nordöstlich in die Electric Street. Hier gehts nach Westen in einen Pub, in den man aber nicht reinkommt. Im Osten werde ich dann fündig: Vor einem Wettbüro steht „Tweedle", ein Kollege, auf den mich die Anleitung schon besonders hingewiesen hat. Der Kerl will von mir einen Tip für eine Wette haben. Also lese ich die Wandtafel, und siehe da, da steht was von Dodgy Geezers. Klar daß ich das eingebe. Der Erfolg ist durchschlagend. Tweedle ist mein Mann.
Wie's weiter geht, wird nicht verraten, nur soviel, man kann nicht einfach über den elektrischen Zaun steigen (das wäre tödlich). Setzen Sie das Streichholz richtig ein, denn wenn Sie Ihre Mannschaft nicht zusammenkriegen, dann kommen Sie nie in den Genuß, im zweiten Teil den Coup zu landen.
Das Adventure selbst machte zunächst einen recht schwierigen Eindruck auf mich. Der Parser besitzt scheinbar nur einen sehr begrenzten Wortschatz. Etwas irritiert hat mich auch, daß so viele Örtlichkeiten einfach „leer" sind. Noch etwas: Diverse „Wanted"-Poster geben Aufschluß über die einzelnen Mitglieder der „Unterwelt", in der Sie sich bewegen, und aus denen Sie Ihre Gang gestalten müssen. Diese Poster sind aber bei jedem Spiel anders verteilt, d.h. Sie finden nicht immer ein Poster am selben Ort vor. Nach etwas längerer Spielzeit bin ich aber zu der Auffassung gelangt, daß ein „examine" sich nur lohnt, wenn zuvor etwas aufgeführt wurde, und bei den einzelnen Gesprächen müssen Sie eben ein wenig probieren, um herauszubekommen, was verlangt wird. Nachteilig ist, daß man sehr viel herumlaufen muß, bevor etwas „passiert". Eine Karte der Stadt ist unbedingt notwendig, außerdem sollte man schon etwas Englisch können.
DODGY GEEZERS ist meiner Meinung nach für eine ordentliche Adventure-Session (vielleicht mit anschließender Kopfnuß?) gut. *Martina Strack*

Grafik	6
Story	8
Vokabular	7
Atmosphäre	8
Preis/Leistung	8

Überraschend

Programm Alptraum **System:** Atari 800XL/XE und 130 XE, **Preis:** Ca. 40 Mark, **Hersteller:** R + E Software **Bezugsquelle:** Rätz-Eberle, Bretten.

Schon wenn man den Titel dieses neuen Spiels hört, weiß man, daß es sich um ein Adventure handeln muß: **Alptraum.** Ganz schön vielversprechend. Mal sehen, was hinter dem Spiel von R + E Software steckt. Auf dem Atari werden wir im Nu in die Tropen versetzt. Die Grafik, die auf dem Bildschirm erscheint, ist zunächst ziemlich ansprechend. Aber auch ein wenig beängstigend: Der Held der Geschichte, den wir darstellen, hängt gerade an einem Baum, in dessen Krone sich sein Fallschirm verfangen hat. Man sieht die grünen Schuhe und ganz unten den Boden. Was ist hier eigentlich los? Mir gehört eine kleine Fluggesellschaft und ich bin jeden Tag mit dem Flugzeug unterwegs. Das ganze spielt in den Tropen, d.h. es herrscht ein feucht-heißes Klima, man fliegt über einen undurchdringlichen und gefährlichen Dschungel und die Landeplatzverhältnisse sind entsprechend schwierig. Außerdem habe ich es mit korrupten Verwaltungsbehörden zu tun. Das Geschäft läuft zwar ganz gut, aber die Konkurrenz versucht mit allen Mitteln, mich auszutricksen. Das macht mir zu schaffen, so daß ich mich nachts sogar mit schlimmen Alpträumen herumquälen muß. Das alles geht einem natürlich durch den Kopf, wenn man sich plötzlich im Urwald an einem Baum hängend wiederfindet.
In der Anleitung steht, daß man für Befehle höchstens vier Wörter eingeben kann, aber der Computer versteht auch längere Sätze, allerdings nicht als Befehle. Es dauert eine ganze Weile, bis nach vielen Versuchen endlich BENUTZE DAS MESSER und ZERSCHNEIDE DIE LEINEN dazu führen, daß man auf dem Boden landet. Nun probiert man alle Himmelsrichtungen aus: Überall undurchdringliches Dickicht. Plötzlich wird unser Held in Richtung Westen auf einen Fluß aufmerksam gemacht, der sich in der Nähe befindet. Fragt sich nur, wie man dahingelangt. Nach einigem Hin und Her steht man davor: Der Fluß ist nicht breit, hat aber eine starke Strömung. Na, mutig, wie ich bin, gehe ich drüber - doch leider wird nichts daraus. Etwas packt mich an den Beinen und zieht mich in die Tiefe. Ich darf wohl meinen nahen Tod erwarten. Zum Glück heißt der Titel des Spiels ALPTRAUM, und das war es dann auch. Man findet sich im gemütlichen Bettchen wieder, erwacht aus einem ungemütlichen Alptraum. Alles ist erleichtert, nicht zuletzt deshalb, weil das ewige, vergebliche Eingeben von falschen Befehlen nun vorbei ist. Das ist der einzige Mangel an diesem Spiel. Ansonsten ist die Sache mit dem Alptraum doch ein guter Gag. Es lohnt sich sicher, in diesem Programm nach weiteren Alpträumen zu suchen. Allmählich kennt man sich sogar mit den Befehlen aus, die hier erwartet werden.
Da hatte R + E Software wirklich eine gute Idee für ein Adventure! *A. Ruuben*

Grafik	8
Atmosphäre	7
Story	10
Vokabular	5
Preis/Leistung	8

Zwischen Lianen, Ranken und Geäst stehe ich im Morast des Urwaldes. Sehr einladend sieht es hier nicht aus!

Schlecht

Programm: The Pay Off, **System:** C64, Atari XL/XE, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Bug Byte, **Bezugsquelle:** u.a. T. S. Datensysteme.

Das Adventurespiel von **BUG BYTE,THE PAY OFF,** verdient den Namen Adventure kaum. Es geht um jemanden, der dem Besitzer eines Wettbüros eine Menge Geld schuldet, dieses aber nicht hat. Dem geschundenen Helden der Geschichte, der sich nun irgendwie das Geld beschaffen muß, stehen vor allem die Befehle Get, Look., Open, Drop und Go, sowie die vier Himmelsrichtungen und Up bzw. Down zur Verfügung. Andere Befehle muß man (wie immer) ausprobieren. Davon haut das meiste aber nicht hin. Wenn man zum Tresen geht, wird man von dem Bösewicht Luigi darauf aufmerksam gemacht, daß dies die letzte Chance sei, die Schulden endlich zu bezahlen. Falls man es nun doch noch mal mit einer Wette versuchen will, wird man auf jeden Fall von Luigis Kumpanen recht unsanft hinausgeworfen. Klettert man auf eine Regenrinne, kann man von dort aus aufs Dach gelangen, wo sich auch der Aufzug des Fensterputzers befindet. Damit läßt sich aber nicht viel anfangen. Das lange Abklappern von möglichen Befehlen ist so ermüdend, daß man nach einiger Zeit keine Lust mehr hat, sich auf die eventuell noch lauernden Abenteuer in der Innenstadt von New Jersey einzulassen. Mag ja sein, daß irgendwann noch der Klopper kommt, aber dafür ist die Zeit zu schade. Das Vorurteil von den Billigspielen bestätigt sich mal wieder: Für DM 10.- kann man wohl nicht mehr verlangen. Sound und Bild haben sich die Hersteller von BUG BYTE wenigstens bei diesem Text-Game erspart. *Astrid Ruuben*

Grafik	entfällt
Story	6
Atmosphäre	3
Vokabular	5
Preis/Leistung	7

● VERRÜCKTE ZEITEN ...

Programm: Maniac Mansion, **System:** C 64/128, Apple 2, **Preis:** ca. 70 DM (Diskette), **Hersteller:** LUCASFILM GAMES (im Vertrieb von ACTIVISION).

Die Leute von LUCASFILMS können sich im wahrsten Sinne des Wortes aussuchen, welcher Renommierladen den Vertrieb ihrer Programme übernehmen soll. Nachdem zuletzt ELECTRONIC ARTS das Spiel *PHM PEGASUS* weltweit auf den Markt brachte, übernimmt diesmal ACTIVISION mit **MANIAC MANSION** diese Aufgabe. Hiermit handelt es sich um ein Grafikadventure mit geradezu genialer Benutzerführung.
„The Story so far...": Ein verrückter Professor namens Prof. Doktor Fred hat das Teenager-Girl Sandy in sein seltsames Haus entführt. Drei der Freunde, angeführt von Dave, Sandy's Freund, müssen nun versuchen, Sandy zu befreien. Dieser verrückte Professor hat im übrigen eine ebenso verrückte Frau, einen ebenso verrückten Sohn und eine natürlich ebenso verrückte Haushälterin und Schwester Edna.
Zu Beginn muß man zwei von sechs Kids auswählen, die Dave bei der Rettungsaktion begleiten. Da wäre zuerst einmal Syd, ein angehender Musiker, der versucht, eine Nu Wave-Band zu gründen. Daneben der Farbige Michael, der die Schülerzeitung an seiner Schule mit den besten Fotos versorgt. Wendy wäre gern eine große Romanautorin, wartet aber immer noch auf ihren Durchbruch. Bernard ist der Präsident des Schüler-Physikarbeitskreises (kompletter „Streber" mit Brille usw.), der schöne Name Razor gehört der Sängerin der Punkband „Razor & The Scumettes", und schließlich Jeff, der immer am Strand rumhängt und auf den Namen „Surfer Dude" hört. Ich kann es vorweg sagen, Syd und Razor sind die besten Partner für Dave, aber man kann trotzdem andere Teenies wählen, da das Happy-End mit jeder Figur anders ist. Nach dem Auswählen der Partner folgt ein filmartiger Vorspann, in dem man sieht, wie ein Meteor neben dem alten Haus (Mansion...) einschlägt und so das ganze Haus zum Leben erweckt. Kurz darauf zieht ja der Professor in die Hütte ein. Nebenbei hört man eine unheimliche beatartige Melodie, bevor man aufgefordert wird, Seite B einzulegen. Hier startet man am Gartenzaun des Hauses, wo man sich erstmal mit der neuartigen, aber nach wenigen Minuten erkennbar guten Steuerung vertraut machen kann. Alle Kommentare sowie die Anleitung sind in Englisch, so daß zumindest Grundkenntnisse in dieser Sprache vonnöten sind, um das Spiel zu spielen und wenn möglich auch zu lösen.
Zu Beginn ist das Spiel relativ leicht und steigert sich nur langsam im Schwierigkeitsgrad. Logisch zum Beispiel, daß der Schlüssel zur Haustür unter der Türmatte liegt, oder daß man an einem Totenkopf drehen muß, um eine Geheimtür aufzukriegen. Man kann aber auch klingeln, um hineinzukommen, doch dann wird man vom Sohn des Professors „Weird Ed" (Seltsamer Ed) eingesperrt und kommt nur mit Hilfe der zwei Kumpels wieder raus. Und das ist das Schlagwort: HILFE! Denn nur wenn die Teenies sich gegenseitig unterstützen, kann man die entführte Freundin retten. Zum Glück muß man sie nicht gleichzeitig steuern, sondern man kann zwischen den Kids hin- und herschalten.
Zwischendurch werden öfters verschiedene Szenen gezeigt. Zum Beispiel liest einer der Bande einen Steckbrief. Auf einmal schaltet das Bild um und man kann sehen, wie es der Freundin Dave's ergeht, oder was der Professor gerade macht. Sehr sanft geht es in diesem Spiel (beinahe hätte ich Film gesagt)ja nicht zu, aber es soll ja eine filmgleiche Atmosphäre herrschen, was mit den oben genannten Einspielungen unterstrichen wird. Außerdem ist diese Idee ja dermaßen originell!
MANIAC MANSION dürfte eines der besten Programme dieses Jahres (wenn nicht dieses Jahrzehnts) sein. Die Grafik ist echt super (vom ruckeligen Scrolling und den etwas plumpen Sprites abgesehen). Musik erreicht nur im Titelvorspann oder wenn einer der Spieler das Radio anschaltet. Läßt man dieses etwas länger an, so wird das Hintergrundrauschen immer lauter, bis man fast nichts mehr von der Musik hört.Dann hilft nur noch ein weiteres Drehen am Frequenzregler (grafisch einwandfrei), und schon ist sie wieder da. Die Höchstnote verdient sich MANIAC MANSION mit der Idee, das heißt, im Spielablauf. Dieses Spiel ist nicht einfach im Adventure-Genre unterzubringen. Deshalb habe ich es auch nach Handhabung(anstatt Vokabular) und Spielablauf bewertet, wobei LUCASFILM'S Neustes sich die folgende Bewertung redlich verdient hat:
-ef-

Grafik	**9**
Sound	**9**
Handhabung	**11**
Story	**10**
Spielablau	**12**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leist	**10**

Hellowoon

Das Geheimnis des Zauberstabs

„Hellowoon! –
Das Wort trifft mich wie ein Blitzschlag.
Ja, Hellowoon! Langsam passen die Teile zusammen.
Doch was, um Himmels Willen, ist Hellowoon?
Oder gar, wer ist Hellowoon? Alles ist düster
und verschwommen. Ist er es, der die Herrschaft
an sich reißen wollte?
Die Herrschaft über . . . was?

Mein Kopf schmerzt, wenn ich mich bewege.
Das einzige, was ich weiß, ist mein Name: Zarrak.
Aber sonst? Warum wurde ich angegriffen?
Wo bin ich?
Nun, ich denke, es ist eine Menge Arbeit, dies alles
herauszufinden. Möchtest Du, mein Freund am
Bildschirm, mir dabei helfen? Nun denn, ich glaube,
zusammen könnten wir's schaffen."

Dieses atemberaubende Text-Graphik-Adventure
wird auch Sie fesseln!

Hellowoon

Das Original in Deutsch
– auch auf dem Bildschirm

Wer wissen will, was wir noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne Info-Material zu.

Name ______ Straße ______ Ort ______ PLZ ______

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft
Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

ASM-DAUER-POWER

Wie die meisten bereits schon wissen, steht „ASM-Dauer-Power“ für Wettbewerbe en masse. Auf drei Seiten gibt's ne Menge „umsonst“. Wer an den vielen Gewinnspielen teilnehmen möchte, sollte sich die untenstehenden Teilnahmebedingungen genau durchlesen. Auch diesmal haben wir natürlich wieder eine paar Super-Knüller auf Lager. Also: Viel Glück!

Was braucht man mehr?

Nintendo

– das reine Spielvergnügen

So einfach kann es sein:
Modul einstecken – fertig! Schon kann das Spiel beginnen. Auch für Euch, denn wir haben eine Nintendo-Spielkonsole inklusive zwei Joycards für Euch aufgerissen. Mitmachen kann, wer uns die Titel von zwei Nintendo-Games nennt. Kennwort: NINTENDO!

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. Dezember 1987. P.S.: Gebt bitte unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

BOMICO macht's möglich:

Die beliebten Comic-Helden ASTERIX, LUCKY LUKE und LEUTNANT BLUEBERRY kommen zu Euch nach Hause.

Wer sie gut kennt, kann doch locker unsere Fragen beantworten:

1. **Was ißt Obelix am liebsten?**
2. **Wer sind Lucky Lukes böse Gegenspieler?**

Jedes der 3 Spiele gibt es 15x für Atari ST, C-64, Schneider CPC oder IBM auf Diskette zu gewinnen. Übrigens, Ihr könnt frei wählen, welches Spiel Ihr haben wollt.
Kennwort: BOMICO und Computertyp angeben!

Rainbow Arts

Rainbow Arts verlost:

1 Commodore Amiga mit Monitor + Maus

und:

2.–5. Preis:
Je eine C-90-Kassette mit Souds von Chris Hülsbeck

6.–20. Preis:
Je einmal STREET GANG + BAD CAT. System (C-64, Atari ST, Amiga) und Datenträger können frei gewählt werden.

Und hier Eure Aufgabe:

„In 80 Tagen um die Welt", „Impact" und „Antics" sind drei nagelneue Programme. Doch nur zwei davon kommen von Rainbow Arts. Nennt uns die Titel dieser Spiele, gebt Euer Computersystem an, und vergeßt nicht das Kennwort: Rainbow Arts!

martech

läßt ein paar ganz tolle Sachen für Euch springen! Zu gewinnen gibt's nicht nur das brandneue Spiel

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX,

sondern auch ein paar absolute Raritäten. Wir haben nämlich

3 Original-T-Shirts

und

5 Original-Rennkappen

von Williams Honda, dem Rennstall von Nigel Mansell, für Euch aufgetrieben. Das Spiel könnt Ihr übrigens nach freier Wahl bekommen für: Spectrum, Schneider (Kass.) oder C-64 (Kass. oder Disk.).

1.–3. Preis: Je eine Williams-Honda-Rennkappe + Programm

4.–8. Preis: Je ein Williams-Honda-T-Shirt + Programm

Das müßt Ihr tun: Sagt uns, auf welcher Rennstrecke in Großbritannien 1987 der Grand Prix gefahren wurde – Brand's Hatch, Ascot oder Silverstone? Schreibt die Antwort auf eine Postkarte mit dem Stichwort MARTECH, und nennt auch Euer Computersystem!

PANDORA

Da kommt Freude auf:

PANDORA'S Spiel EAGLE'S NEST gibt's 25 mal für den ST zu gewinnen.

Schreibt nur das Kennwort PANDORA auf eine Postkarte, und Ihr könnt mitmachen!

Wanted

1 Expert Cartridge Freezer (C-64)

(Berichte siehe Anwenderteil)

+ 5 Gutscheine

im Wert von je 25,– DM
(für C-16, Amiga, Atari ST, Atari XL, CPC)
suchen ein neues Heim!

Spendiert wurde all dies vom:
SOFTWAREVERSAND MÜLLER
Also: Postkarte an die ASM-Redaktion,
Kennwort: **MÜLLER**

Diamond Soft

Von **DIAMOND SOFT** haben wir ein paar echte Juwelen für Euch ergattert.
Den für „Feinarbeiten" unentbehrlichen Joystick **SPEED KING** gibt es **3mal** zu gewinnen und außerdem:

Je eine Kassette und eine Diskette von
Pirates (C-64)
Defender of the Crown (C-64)
Game Over (Schneider CPC)
Wizball (Schneider CPC)

sowie

2x Hollywood Poker (Amiga)
2x Sentinel (Atari ST)

Wer mitmachen will, sollte das Kennwort DIAMOND auf eine Postkarte schreiben und unbedingt sein Computersystem angeben!

Diamond Soft

secret service

Hallo Adventurers, Joystick-Artisten, Freaks . . .!!!

Heute gibt's keine Pokes, wegen der Sonderausgabe. Selbstverständlich wird der Secret Service voll von Tips, Tricks und Plänen sein. Für eine neue Poke-Liste brauchen wir erst einmal neue Pokes, und das dürfte wohl wieder etwas dauern (aber die Liste wird ständig aktualisiert...). Wer uns was schicken will (...), hier sind unsere Adressen: Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege oder S.S., Postfach 746, 3440 Eschwege. GET READY, 'CAUSE HERE ARE THE GREATEST NEWS...

Stefan Swiergiel

Für die Adventurer bei **MINDSHADOW** gibt es selbstverständlich auch was zu sagen. Zuerst nimmt man im Dschungel das Seil, das um den Felsen gebunden wird, damit man hinuntersteigen kann. Unten angelangt, geht man nach Westen und kommt in eine Höhle, wo man einen kleinen Felsen und die Karte mitnimmt. Anschließend geht man in die Hütte, wo man Streu findet und verläßt sie wieder. Von dort aus geht man den auf der Karte eingezeichneten Weg entlang. Vorsicht! Auf dem Strand findet man eine Flasche in einer Kiste. Die Flasche mitnehmen, aber nicht austrinken! Dann den gleichen Weg in umgekehrter Richtung zurückgehen. Im Schiffswrack befindet sich noch Stahl, den man ebenfalls mitnimmt. Am Strand, wo das Abenteuer beginnt, nimmt man die Muschel und reibt den Stahl an dem Felsen. Die Streu entzündet sich, und ein Kapitän kommt mit einem Ruderboot angefahren. Damit man aufs Boot gelangt, gibt man dem Kapitän die Flasche Whiskey. Auf dem großen Boot geht man in die Kabine, wo sich die Bootsmannschaft aufhält und tötet den Anführer. Dann weiter in die Kombüse, wo man ein Fleischermesser findet. Mit diesem Messer schneidet man anschließend die Kette durch, die den Anker am Boot befestigt. In dem Ruderboot findet man außerdem noch ein Segeltuch. Jetzt auf das Boot der U.S. Navy springen, welches uns zurück an Land bringt. Zuerst sollte man nach Osten gehen und den schlafenden Mann untersuchen, der sich am Ende einer Gasse befindet. Das gefundene Geld und den Hut mitnehmen. Anschließend geht man in die Bar, wo man den Hut abgibt und beim Verlassen wieder mitnimmt. Wenn man jetzt den Hut untersucht, erkennt man im Hutinneren eine Botschaft, die man später braucht! Anschließend geht man zu dem Trunkenbold, der vor dem Flughafen liegt und bietet ihm das Geld an. Dafür verrät er uns das Passwort, das man aufschreiben sollte. Dann geht man zu dem Warenhändler, sagt das Passwort und kauft sich ein gefälschtes Flugticket. Jetzt zum Flughafen gehen, und nach Luxemburg reisen. Hier sollte man alle Sachen fallen lassen, die man nicht mehr braucht. Lediglich den Hut, das Segeltuch und die Muschel braucht man noch.

Zuerst geht man in die Inn und geht zur Zelle 11, wie es auf der Botschaft in dem Hut steht. Hier findet man einen toten Mann, der einen Führerschein und eine Notiz besitzt. Anschließend geht man ins Hotel und fragt den Butler nach der Nummer unseres Zimmers. Mit dem Aufzug gelangt man ins 2. Stockwerk. Bevor man aber das Zimmer betritt, schlägt man sich das Segeltuch um, das uns vor dem giftigen Pfeil schützt. Die Schatzkarte gibt uns den Ort an, an dem der sogenannte Schatz liegt. Nun zurück vor das Hotel gehen. Von hier aus geht man dreimal nach Osten und einmal nach Süden, um an den Platz zwischen den Bäumen zu gelangen. Mit der Muschel ein Loch graben, und man entdeckt einen Zettel, der uns ein Bankkonto angibt. Also geht man in die Bank und sagt dem Angestellten die Nummer. Der Mann gibt uns eine Kiste, die eine Pistole enthält. Zurück ins Hotel zum Zimmer 207. Dort liegt ein Mann, den man mit der Pistole erschießt. Zum Schluß nimmt man sich den Zettel, der unter der Decke liegt. Und nun? Dazu sollte man sich an folgenden allegemeinen Tip erinnern! Das Kommando „THINK" wird in folgenden Fällen gebraucht: Tycoon, Bob Masters, Jared, Luxembourg, William, Archman.

Wer sagt, daß es nicht möglich sei, die Stufe 2 bei **SUPER-ALIENS** zu karthographieren? Stimmt nicht! Lediglich der Startpunkt der Soldaten wird neu ausgelost. Hier ist der Plan:

ALIENS KARTE

=NORMAL

=MIT PFLANZEN

Auto

Wer bei **JACK THE NIPPER** unbedingt mehr Punkte auf dem Naughtymeter haben möchte:
- Lehm in zweiten Raum der Playskool tragen
- wenn Ihr die Kreditkarte in der Hand haltet, den Geldautomaten vor der Bank damit berühren
- mit der Diskette in der Hand den Computer im Technology Research berühren
- Kopfhörer und Recorder zusammenbringen
- die Hupe benutzen, wenn Katzen in der Nähe sind
- mit dem Blasrohr kann man Leute ärgern und Monster umbringen
- mit den zwei Schlüsseln könnt Ihr in die Geheimgänge in Bank und Museum gelangen.

****

Weiter gehts mit dem ST-Adventure **GOLDEN PATH.**
Alle Gegenstände, die man findet, braucht man nur einmal, außer dem Apfel, den man immer in der Hand halten muß, wenn man an der Ziege vorbeigeht und dem Ring. In den Büchern stehen nur Hinweise zum Spiel, also gleich wieder ablegen!
Zuerst geht man an die Brücke und holt dort den Igel und den Schlüssel. Mit diesem geht man zum Müller und erfährt von diesem, daß sein Sohn entführt worden ist. Man geht dann zum Hintereingang des Schlosses, wo man den Schlüssel zu der Zelle findet. Man öffnet die Tür

zum Schloß mit dem ersten Schlüssel. Im Schloß läuft man dann zwei Bilder nach rechts, wo man das Kind des Müllers sieht. Man befreit es mit dem Zellenschlüssel und läßt das Kind folgen. Von diesem Bild geht man dann nach rechts weiter zu einem Hund, bei dem man den Igel fallenläßt und dafür den Speer mitnimmt. So kommt man unbeschadet an dem Hund vorbei. Das Haus verlassen und die Pinzette, die vor dem Haus liegt, mitnehmen. Man geht nun damit zum Baby-Drachen und zieht ihm den Dorn aus seinem Fuß. Wieder zum Müller gehen, und den Sohn abliefern. So erhält man vom Müller den Auftrag, ihm Wasser und einen Drachenzahn zu bringen. Zum Baby-Drachen zurückgehen, der ja nun ein Freund ist und ständig folgt, den Wassereimer nehmen, und zum Brunnen gehen, um dort den Eimer aufzufüllen (der Wassergeist ist nun harmlos). Den Wassereimer kann man nun zum Müller bringen und geht dann weiter zum Dieb, den man zusammenschlägt. Das Gold, welches direkt bei dem Dieb liegt, aufnehmen und zum Bettler bringen (Gold dabei in der Hand halten). Dieser folgt nun, und geht mit zum feuerspeienden Drachen. Dort legt man das Gold möglichst weit links vom Drachen ab. Nun von rechts an den Drachen herangehen. Der Drachen wird vom Bettler abgelenkt und bemerkt uns nicht. Nun kann der Drache mit dem Speer umgelegt werden, und man erhält so den Zahn. Mit dem Drachenzahn zum Müller gehen, der uns daraufhin ein Pulver gibt. Mit diesem Pulver zum Dämon (das ist die Frau, die sich nach kurzer Zeit verwandelt und komisch lacht), und es ihr geben. Sie stirbt, und man erhält ein Schlafpulver, mit dem das Krokodil am Tempel eingeschläfert wird. Wieder zum Schloß, und aus der Küche das Fleisch nehmen. Dieses gibt man dem hungernden Mann, der als Dank dafür einen langen Stab überreicht. Vom Brunnen holt man dann eine Banane und geht zum Floß (das Bild mit dem Affen). Den Stab benutzen, und mit dem Floß zum Affen überfahren. Die Axt kann man getrost liegenlassen! Warten, bis sich der Affe auf dem Floß befindet. Man fährt dann wieder zurück ans Ufer und lockt den Affen mit der Banane zum Turm. Der Affe wird den Turm hochklettern und mit die gelben Räucherstäbchen herunterwerfen. Mit diesen geht man zum schlafenden Krododil und legt sie ab. Ins Schloß zurück, um die Steichhölzer zu holen. Die eigene Energie kann wieder aufgefrischt werden, indem man die Essenstäbchen benutzt (aber wieder ablegen!). Die Streichhölzer kommen zum Krokodil. Von dort geht man zu dem Raum, in dem sich vorher der Bettler befand. Dort werden die Blumen gepflückt und dem Mädchen gegeben, das sich mit einer Laterne bedankt.
So, den Rest müßtet Ihr schon alleine schaffen...

★★★★★★★★★★★★★★★

THE BARDS TALE II: Fanskar's Fortress: Segment 2 findet Ihr in der linken der drei Türen, nachdem Ihr Fanskar und einen Freund umgebracht habt. Ein Charakter muß noch Platz haben, um das Segment aufnehmen zu können!

Schon wieder Codewörter. Sie sind für **THE GOONIES** auf dem MSX:
Level 1: GOONIES
Level 2: Mr Sloth
Level 3: GOONDOCKS
Level 4: DOUBLOON
Level 5: ONE EYED WILLY

★★★★★★★★★★★★★★★

Zu **NEMESIS** gibt es schon wieder einen Trainer: Beim Fliegen die Tasten „JKL" zusammen drücken.

★★★★★★★★★★★★★★★

Und noch einmal Codewörter (...). Diesmal für das Adventure **CAVERN OF RICHES.** Die Zauberwörter heißen:
AWAY, XYZZY, EGYPT und SESAME

★★★★★★★★★★★★★★★

Hier eine Auflistung der Ämter, die man bei der **HANSE** durchlaufen muß:
Bürger, Händler, Kaufmann, Großkaufmann, Patrizier, Bruder, Junker, Diplomat, Schaffer, Ratsherr, Senator und schließlich Bürgermeister.

Bei **XEVIOUS** auf dem ST sollte man beim Eintragen in die High-Score-Liste den Namen EBORP eingeben. So bekommt man nämlich unendlich Leben.

★★★★★★★★★★★★★★★

Mit der Taste „P" kommt man bei **KARATE KID II** immer ein Level weiter...

★★★★★★★★★★★★★★★

Für **PSYCASTRIA** die Tasten L, D, N, oder T, R, C, E, Y probieren ....

★★★★★★★★★★★★★★★

Nochmal Codes gefällig? Hier sind welche für **LEGEND OF SINDBAD:**
COSMO, STROM und TWIST

★★★★★★★★★★★★★★★

Die MSX-User sollten bei **VALKYRIE** die Tasten ESC, TAB, CTRL, SHIFT und die Kursor-Tasten gleichzeitig drücken.

★★★★★★★★★★★★★★★

Die Codewörter für **JOURNEY TO THE CENTRE OF THE EARTH** lauten:
DECENT, ADRIFT und RETURN.

Bei **DEFENDER OF THE CROWN** gibt es einen erfolgreichen Weg, um die Krone von England ergattern zu können. Dabei sollte man sich an der Karte orientieren.
1. Erobere: Land 2, 3, 4
2. Kaufe: Soldaten
3. Erobere: Land 5
4. Kaufe: Ritter und Soldaten
5. Erobere: Land 6
6. evtl. Land 3, 6 verteidigen
7. Kaufe: Armee bis 70 Soldaten/20 Ritter
8. Erobere: 7 bzw. 8
9. Fremde Burgen von ihren Armeen trennen (umschließen). Die Burg ist dann nicht mehr gefährlich, langsam bis zur Hauptburg vorarbeiten, evtl. Armee kaufen (130 Soldaten/30 Ritter)

Allgemeine Hinweise: Man kann Burgen gut mit einer Übermacht von mindestens 3:1 erobern. Also vorher viele Truppen kaufen. Schlösser sind nur dann wichtig, wenn man eine durchgehende Front braucht. Die Heimatburg sollte am Anfang nicht in der Mitte von England liegen, weil man sonst von seiner Armee Truppen abziehen müßte, um sie zu beschützen. Alle Truppen sofort in die Armee stecken, damit man mit einer totalen Übermacht Länder erobern bzw. verteidigen kann. Grundsätzlich mehr Soldaten als Ritter kaufen!

DEFENDER of the CROWN

Cedric of Rotherwood
Leadership: Average
Jousting: Strong
Swordplay: Average

Geoffrey Longsword
Leadership: Weak
Jousting: Average
Swordplay: Strong

Wolfric the Wild
Leadership: Average
Jousting: Weak
Swordplay: Average

Wilfred of Ivanhoe
Leadership: Good
Jousting: Good
Swordplay: Good

Nemesis

The Warlock

Kurz, aber schmerzlos: Ein kleiner Plan mit Tips zu **NEMESIS THE WARLOCK:**
Screen 4: Eine Leiche in die Mitte der Plattform legen, um nach oben zu kommen.
Screen 6: Erst genug Feinde anschießen, bevor man sich nach unten fallen läßt.
Screen 12: Brücke bauen
Screen 13: Auf der linken (!) Seite des Bildschirms die Leichen stapeln und oben raus.
Screen 18: Um im anderen Bild sicher zu landen, muß man durch den Ausgang springen.

Wer **ARKANOID** auf dem Atari ST austricksen will, der möge bitte folgendes berücksichtigen:
- zuerst einen Diskettenmonitor laden, mit dem man einzelne Files behandeln kann
- dann das File ARKCODE.IMG laden
- an der hexadresse $0342R relativ zum Programmanfang (=$00000) steht folgender Code 53 39 00 03 0E D5 6B 00 00 F0
- diesen Code wie folgt umändern: 53 39 00 09 0E D5 00 00 00 00
- jetzt nur noch das umgeänderte File abspeichern, und das Spiel starten. Siehe da, man verliert kein Leben mehr!

* * * * * * * * * * * * * *

Bei **AIRLINE** sollte beim Service alles geboten werden. In ein kleines Flugzeug gehören 8 Stewardessen und vom Servicepersonal je 4 Inlandflüge lohnen sich nicht!

* * * * * * * * * * * * * *

Bei **BOOTY** solltet Ihr mal die Tasten K,E,V,I,N gleichzeitig drücken.

Für „ungeladene" Leser gibt es zunächst einmal eine relativ genaue Anleitung für **UNINVITED** samt Plan.

Die erste Szene spielt im Auto, in dem wir plötzlich einen verdächtigen Benzingeruch bemerken. Also nichts wie raus, bevor uns unser fahrbarer Untersatz um die Ohren fliegt. Die Fahrertür öffnen wir, indem wir erst „open" aus dem blauen Befehlsmenü und anschließend das scharze Viereck im Window „exits" anklicken. Um aus dem Auto herauszukommen, wiederholen wir diesen Schritt, klicken aber nicht „open", sondern „go" an.
Markerschütternde Blitze zukken vom bedeckten Himmel herab, als wir im „front yard" (2) stehen. Wir öffnen den Briefkasten und nehmen uns den Brief heraus. Den Briefkasten schließen wir in alter „Workbench-Manier" durch Anklikken des Schließsymbols.
Jetzt einmal kurz durchatmen und allen Mut zusammennehmen. Wir öffnen das große Tor, den Eingang zum ersten Teil des Adventures, welcher mit dem Eintreten beginnt. Das Tor fällt hinter uns ins Schloß und kann während des Adventures nicht mehr geöffnet werden.
Wie befinden uns in der „entrance hall", in der es zu diesem Zeitpunkt eigentlich recht wenig, um nicht zu sagen gar nichts zu tun gibt. Vormerken sollte man sich aber den Kamin und den Stuhl, die später noch ihre Funktion haben werden.
Im Raum 4, der Bibliothek, finden sich: Bücherregal, Globus, Sternenkarte und ein Zauberbuch. Die ersten drei Gegenstände haben keine Funktion, dafür ist der vierte Gegenstand umso wichtiger. Der Reihe nach „open", das Buch und „examine" anklicken, und alle Definitionen schön notieren. Dadurch können wir uns das Herumschleppen des Buches sparen und so Platz in dem „Inventory" freihalten, den wir später sehr gut brauchen werden. Zurück in die „entrance hall",und die obere Tür zur „hall" (5) nutzen. Hier sollten wir uns nicht lange aufhalten und auch keinen unüberlegten Befehl ausführen. Schleunigst begeben wir uns in den Raum Nummer 7 (storage closet) und nehmen uns vom zweitobersten Regal die beiden links der Glühbirne stehenden Dosen („no ghost" und „cider spider"). Raum Nummer acht bietet uns die Möglichkeit, unser Inventory um ein grimmiges Hackebeil zu erweitern. Tun wir dieses also, und stolpern die Treppe hoch. Das Bild, in dem wir uns befinden (tower), wartet mit einer Überraschung auf. Einfach abspeichern, Tür auf, und hineingehen (tolle Überraschung, nicht wahr?). Also Spielstand wieder laden, und mit schnellen Schritten in den Raum 11. Hier öffnen wir den „nightstand" unten rechts, öffnen die Rolle, lesen und notieren uns fein säuberlich den Inhalt und untersuchen das Buch auf dem „nightstand". Frohen Mutes öffnen wir in Raum 5 die Dose „no ghost" und anschließend die untere rechte Tür. Auf die Dame, die dann erscheint, „operaten" wir zur Begrüßung selbige Dose und schaffen uns somit einen der zahlreichen (Plage-)Geister vom Hals. Nun zu Raum 16, in dem uns eine fette, schwarze, behaarte Spinne erwartet! Sobald die Spinne vorbeigesaust ist, operaten wir mit der Dose "cider spider„ auf das Geländer und begeben uns umgehend in Raum 15. Hier verweilen wir ein wenig und gehen zurück in Raum 16. Die fette Spinne saust erneut vorbei. Diesmal muß sie aber eine tiefe Nase voll "cider spider„ nehmen, was ihr aber nicht so gut zu bekommen scheint. Wir nehmen das schwarze Tier auf und schlendern in Richtung Ort 17 (dining room). Die Blumen aufnehmen, und die Tür oben links zur Küche nehmen. Der linke Gang führt uns zum 3. bedroom. Wir schalten die Lampe an und zeigen dem erscheinenden Geist unser neues Haustier. Glücklicherweise sind die beiden spinnefeind und wir können ungestört das Tagebuch im versteckten Tresor lesen. In der Speisekammer, rechts von der Küche, nehmen wir uns die Streichhölzer und das große Küchenmesser.
Nun sollte man sich an den Satz „I've hidden the key, a chair knows where" erinnern und den gefundenen Schlüssel in Raum 21 einsetzen. Die kleine Gypsy im Schrank ansprechen (specan heafod abraxas). So, so, der Bruder also... hoch- interessant... Schrank wieder zu und Schallplattenspieler an. Kurz das Tanzbein geschwungen und auf gehts zum Raum 13. Den großen Schrank zu öffnen dürfte kein Problem sein. Die dicke Kiste schnappen wir uns, die beiden Scrolls lesen wir und notieren uns deren Inhalte. Nun gilt es, dieser dicken Kiste in der „entrance hall" einmal kräftig einzuheizen. Geschafft? Dann den Stern aufnehmen und zum Raum 22 rennen. Tisch öffnen, an den Satz „Gold, silver and mercury, together they form a key" denken, und auch danach handeln. Die Tür rechts kann leider nur von der anderen Seite her geöffnet werden, aber bis es hierzu kommt, wird sicherlich noch eine Stunde vergehen. Im Raum 23 nehmen wir uns den Käfig und verlassen das Haus durch die nördliche Tür.
Mit dem Betreten des Hinterhofes können wir den ersten Teil des Adventures als gelöst betrachten. Zwei Teile warten noch, also weiter.
Ort 25 wartet mit zwei riesigen, blutrünstigen Hunden auf, die uns liebend gern zerfleischen wollen. Ich kann nur hoffen, daß Du Dir die Inhalte der scrolls notiert hast. Erst „speak", dann den rechten Hund anklicken. Den (richtigen) Zauberspruch losschmettern, und das Tor öffnen. Im nächsten Bild sollten wir uns das Kreuz auf dem Altar ein wenig näher anschauen. An die Worte der Gypsy denken, und den religiösen Bruder mal anquatschen (wie wäre es mit „speacan heafod abraxas?). Käfig kurz ablegen, die Kerzen anstecken und den Leuchter aufnehmen. Durch den Geheimgang gelangen wir zum Eingang des Labyrinths. Ein Geist erscheint und verschwindet wieder. Damit dies auch so bleibt, stellen wir den Leuchter ab und holen den Käfig zurück. Wir gehen nach Norden und betreten das Labyrinth. Hier

UNINVITED KARTE I

41 12 11 6 10 9 8 up 7 14 13 Siehe Karte II! 20 19 22 18 17 16 5 21 15 3 4 2 1

HOUSE OF ABRAXAS

UNINVITED

Karte II: Houses of Magic!

40 39 37 36 38 34 35 33 32 31 24 23 21 Siehe Karte IV! 27 26 25

beginnt Uninvited Teil II (siehe Karte).
Falls ein einzelner Zombie den Weg kreuzt, dann zeige ihm das tolle Amulett, das Du im Briefkasten gefunden hast. Er wird begeistert sein! Auf jeden Fall sollte man im Labyrinth die Orte meiden, die in der Karte dick umrandet sind. Wir treffen uns an dem Ort wieder, der in der Karte von links nach rechts schraffiert ist. Gut angekommen? ... Na, dann ist ja alles in Ordnung. An diesem Ort ist es angebracht, den Toten ein Geschenk zu machen. Den entstehenden Gang nutzen wir und öffnen den mitgeführten Käfig. Die anderen Käfige öffnen wir mit dem Schlüssel. Aus den Käfigen laufen, fliegen bzw. kriechen drei sehr beißwütige Gesellen, die es auszutricksen gilt. Der vollgefressene Schurke, den wir 2 Schritte weiter nach Süden vorfinden, wartet auf eine Belohnung und macht erst dann den Weg zum heißersehnten Diamanten frei. Den Käfig können wir nun ablegen und auf geht's, zurück zum Eingang des Labyrinths.
Ufff, den zweiten Teil haben wir nun auch erfolgreich hinter uns gebracht und können uns nun im Raum 32, dem Gewächshaus, einfinden. Sieben Pflanzen stehen hier zur Auswahl... doch welche hilft uns hier weiter? Gießt man die benötigte Pflanze, teilt der Computer dieses durch die passende Textausgabe mit. Hat man kein Glück und gießt die falsche Pflanze, einfach ins Bad rennen und die Kanne neu auffüllen. Dann wieder zurück und erneut probieren. Hat man die richtige Pflanze gefunden, sollte man diese im Bad kräfitgst gießen (so 10 Mal dürfte reichen). Dann sperren wir die Pflanze ins Gewächshaus ein und laufen ein wenig umher. Wir geben der Pflanze so genügend Zeit, um sich prächtig entwickeln zu können. Die Pflanze abholen und (sie sollte inzwischen schon Früchte tragen) und auf gehts zum Ort 38. Das Tor zu öffnen dürfte keine Schwierigkeit sein, und das dahinter lauernde Monster auszutricksen auch nicht (oder?). Der nächste Raum (laboratory), konfrontiert uns mit einem geschlossenen Safe. Hier zeigt sich nun, wer die Hintergrundinformationen gut durchgelesen hat. Die gefundene Keksdose gibt ihren Inhalt nach einer Schockbehandlung mit dem Beil frei. In Raum 17 plazieren wir den Keks auf dem Boden und warten auf den kleinen roten Teufel. Seinen Schlüssel nehmen wir uns und begeben uns zurück ins Labor. Die Falltür geöffnet stolpern wir in die dunkle Unterwelt und den Satz „in fire it freezes, in ice it burns" im Sinn, wird es uns kein Problem sein, den schlafenden Dracon aufzuwecken. Ihn loszuwerden ist auch kein Problem, sofern man mit dem Satz „get rid of him, as far as possible" etwas anfangen kann... Die Tür im Norden läßt sich mit dem neuen Schlüssel öffnen, und gut gelaunt können wir uns nun zum großen Finale begeben, daß sich (wie könnte es anders sein) im Bade abspielt. Wir drehen den Hahn der Badewanne auf und untersuchen nun alle möglichen Dinge solange, bis uns das Wasser bis zum Halse steht. Das Oberlicht geöffnet springen wir erschöpft, aber lebendig in den secret room und verpassen unserem schlafenden Bruder einen kräftigen Tritt und einen heftigen Schlag (...). Den nun erscheinenden Teufel solltet Ihr auch ohne uns schaffen, denn zur Belohnung wartet eine Urkunde darauf, auf Eurem Drucker ausgedruckt zu werden. Sobald die Urkunde ausgedruckt ist, habt Ihr nicht nur alles Böse im „house of abraxas", sondern auch selbiges im „great labyrinth" und in den „three houses of magic" besiegt und könnt Euch ein anerkennendes Schulterklopfen gönnen (man gönnt sich ja sonst nichts...).

UNINVITED

KARTE III : GR. LABYRINTH

EXIT

VORSICHT!
GRABKREUZ
KÜRBIS
GRABSTEIN
SARG
KÄFIGE

Für den Elite-Nachfolger **CHOLO** haben wir auch ein paar Tips, die man nicht vernachlässigen sollte!

- um im Osten die Brücke zu überqueren, steuert man Rizzo erst auf die Mitte zu und weicht anschließend den SKUMs mit scharfen Kurven aus.

Es gibt aber noch eine weitere Möglichkeit, über die Brücke zu kommen: Man fährt solange auf der Brücke, bis die ersten Roboter anfangen zu schießen. Dann wechselt man auf einen anderen Roboter über und wartet ca. 2 Sekunden. Dann wieder umschalten, und die Roboter sind verschwunden. Sofort weiterfahren, denn nach einiger Zeit tauchen sie wieder auf!

- in Cholo-City wie auch in anderen Städten greifen nie Roboter an, sondern verteidigen sich nur.
- im Norden befinden sich sehr gefährliche Panzerrobots (Skumo4,Pw.:Hollis), die ihr Gebiet scharf bewachen, es aber auch nicht verlassen dürfen.
- wenn man im Menü die Tasten F1 (load), 1, RETURN, N (No) und dann SPACE drückt, werden fast alle Passwörter ausgedruckt.(Besitz des „Passltxt" vorausgesetzt?)
- anfangs befindet sich Rizzo in einem Gebäude, in dem ein Computer versteckt ist (Cyber1). Von ihm bekommt man das „PasslTxt". IGOR kann vom Computer noch das „Radarprg" besorgen.
- Land-Land-Teleporter arbeiten nur zu zweit. Man stellt auf beide je einen Roboter, diese wechseln die Plätze.
- man braucht unbedingt das „Hack1Prg", um sich an Cyber3 anloggen zu können.
- der dritte Roboter im Gebäude nach den Pyramiden ist nicht tot! Es ist Gort, der Schweisser! Mit ihm sollte man auf die Insel gehen, da er gegen Strahlen unempfindlich ist.
- zur Insel gelangt man mit dem Schiff QUEEN, das man beim Anloggen an Cyber 5 erhält. Man dockt das Schiff immer mit Blick auf das andere Schiff im Hafen an!!!
- mit dem Auto-Doc kann man tote Roboter übernehmen, aber nur solche Typen, die man bereits besessen hat.
- das Plane sollte man erst einmal in Ruhe lassen, denn es ist zum Beenden des Spiels unerlässlich!
- der zweite Computer auf der Insel ist ein Robot!
- an Bord des Planes kommt man, indem man an der Spitze andockt!
- Vorsicht! Mit dem Schiff kann man nicht unter der Brücke hindurchfahren!

Zur besseren Orientierung gibt's noch Pläne und die passenden Tabellen!

Legende

Symbol	Bedeutung
	Schreibtisch
E	Eingang;Durchgang
(5mm) —	Wandsegment
X	Computer (Zahl gibt Nummer an),Cyber x
	Deckenleuchte
•	Säule
DR ; R	tote Robots;Robots
////	feste Mauern
S	Startpunkt

Password	Name	Typ	Besonderheiten
REBELS	Rizzo	Rat	kann andere Roboter übernehmen
KLAATU	Gort	Leadie	strahlenunempfindlich
LOREAN	Koke	Cola	Sprengkopf
PLUGIN	Igor	Hacker	kann sich an Computer anloggen
LEGEND	Ridley	Camera	bewacht Sprengkopf
STETHO	Dr John	Doctor	repariert tote Roboter
BRAZIL	Anneka	Flyeye	kann fliegen
ACTION	Felini	Camera	——
FLYBOY	Aviata	Plane	Trägerrakete für Koke
FREDDY	?	?	?
PHILBY	Skum Ø1	Guard/Tank	——
MCLEAN	Skum Ø2	Guard/Hacker/Leadie	—
BLUNT	Skum Ø3	Guard	——
HOLLIS	Skum Ø4	Guard/Hacker	——

Programme

Computer	Programm	
Cyber 1	PASSL TXT	gibt Passwörter für Rpboter aus
	RADAR PRG	erzeugt Kurzstreckenradar
Cyber 2	READM TXT	Verewigung der Programmierer
	SURVY PRG	gibt Kontrolle über die Cameras
Cyber 3	HACK2 PRG	ruft beim Anloggen an Cyber 5 den Gedächtnisspeicher von Cholo auf. + kein Eintippen der Passwörter mehr nöti, + andere Roboter können sich auch an Computer anloggen
	C-C-C TXT	Text aus dem Memo-Speicher
Cyber 4	ATMOS TXT	?
Cyber 5	HACK1 PRG	erlaubt Zugriff auf Cyber 3 + wie HACK2 PRG

Robot - Patrouillien

Ort	Typ	Name	Anzahl
Flugplatz	Hacker	Skum Ø2/Skum Ø4	2
Bunker	Tank	Skum Ø1	4
Wohnblocks	Guard	Skum Ø1/Skum Ø2	4
Hafen	Rat	?	4
Pyramiden	Guard	Skum Ø1/Skum Ø4	4
Insel	Leadie	Skum Ø2	4
Brücke	Guard	Skum Ø1-Skum Ø4	4-6

Buildings

Computer	ist in	Ort
Cyber 1		Anfangsgebäude
Cyber 2		Kirche
Cyber 3		Gebäude nach Pyramiden (Flachbau)
Cyber 4		Insel
Cyber 5		Radarstation

TARZAN

Für unsere Urwaldkrieger gibt es einen Plan, der bei TARZAN endlich Übersicht schaffen hilft!

▣=Teile(1-12)
◡ =Grube
⊔=lange Grube
* =Hoelen Eingang
' =Tempel Eingang

■ ist ein Fakel(Sie braucht man fuer die Hoele

■ ist ein Seil fuer die langen Gruben

■ solte man nicht nehmen,da es Schlangen sind die die Energie verspeisen.
Um in den Tempel(')zu gelangen muß man alle Teile haben(außer ■)und man kann ihn nur bei Tage betreten.

Loesung EROTIKA

Part 1 / Side 1 :

Die Akte nehmen und lesen. Nach Sueden gehen, aber vorher die Akte ablegen, dann nach Osten. Jetzt kann man entweder zuerst in das Buero oder in die Waffenkammer. Damit ist die erste Seite geschafft.

Part 1 / Side 2 :

Waffenkammer : MP, Handgranate, Revolver und Gewehr nehmen. Mit ja auf die Frage antworten.
Buero : Pass und Geld nehmen und nicht vergessen die Akte zu lesen.
Jetzt nach Sueden gehen und in den Lift (repariert) steigen. Wenn man im Westen auf zwei Maenner stoesst schnell wieder nach Osten. Auf der Strasse dem Auto die Handgranate entgegenwerfen. Danach das Autowrack und die Maenner untersuchen. Jetzt muesste man sich im Taxi befinden. Man kann sich fuer eine der drei Richtungen entscheiden, aber unbedingt vorher den Igel aufnehmen.
-Osten (Zentrum) : Hier einfach in die Bar gehen.
-Norden (Flughafen) : Detektor benutzen. Entweder im Norden ein Auto mieten das ins Zentrum faehrt, oder man geht nach Westen und kommt an die Sperre (siehe VV).
-Sueden (Vergnuegungsviertel) : Zuerst kommt man an eine Sperre, hier die MP benutzen Danach gelangt man in das VV. Auf keinen Fall in das Casino und die Bar gehen. In der Zockerhoehle nicht mehr als drei mal spielen. Bei den "Damen" im Sueden nur ja sagen, aber darauf achten, dass man Geld dabei hat. Nach dem Damen- bzw. Barbesuch kommt man zum Jahrmarkt. Hier den Liliputaner fragen. Wer im Norden ein Los kauft sollte danach sofort die Bombe im Teddy entschaerfen. Im Westen der Wahrsagerin die Kroete vom Liliputaner zeigen und den Code merken. Danach nach Osten und Samuel suchen. Wenn man ihn gefunden hat nach Norden gehen und den Code eingeben (Feuer).

Part 2 / Side 1 :

Vor der Huette den Mann fragen, und seinem Rat folgen. Als Fortbewegungsmittel das Pferd waehlen. Am Opferplatz im Sand graben. Den Krieger mit dem Revolver beeindrucken. Das Einhorn streicheln. Die Harpie untersuchen und nach Osten gehen. Am Wohnwagen in das Fenster schauen.

Part 2 / Side 2 :

Nicht in den Wohnwagen gehen (Tiger), sondern nach Westen. Die Zigeunerin fragen. Das Wort notieren. Jetzt nach Norden und die Tuer des Wohnwagens oeffnen. Bei der Geliebten den Zauber benutzen. Auf der Landstrasse dem Mann den Pass zeigen. Wenn er das Messer zieht schnell den Revolver benutzen. Danach die Ladeflaeche untersuchen. In der Stadt zuerst in die Sauna, dort das Zielfernrohr mitnehmen. Dann in die Bar und das Maedchen befragen. Auf keinen Fall die Hintertuer benutzen. Zuletzt in die dunkle Gasse gehen.

Part 3 / Side 1 :

In der Gasse den Terminator mit dem Revolver erledigen und dann seine Laserpistole nehmen. Im Asiatischen Club die Nachricht lesen. Wenn man aus dem Club kommt die Atombombe, die in der Nische liegt, entschaerfen. Dann nach Norden gehen und Einstein das Wort von der Zigeunerin zum Entschluesseln geben. Dann Osten. In das World Trade Center gehen und dort durch das Schluesselloch schauen. Dann nach Norden. Im Bueroraum das Fenster oeffnen und das Zielfernrohr benutzen. Mit dem Gewehr auf das Maedchen auf der Gegenueberliegenden Seite schiessen. Danach das Maedchen im Buero fragen. Dann nach Sueden. Im Flur nicht nach Osten oder Westen sondern nach Sueden gehen. Im Lift das Stockwerk eingeben das man von dem Maedchen erfahren hat (23).

Part 3 / Side 2 :

Wird nicht verraten (Ihr sollt ja auch noch was tun)!

Juergen Tocha, Afrikanische Str. 146, Berlin 65 (SX-64)

------Da das Adventure keine Load und Save Routine hat, folgender Trick :

```
Fuer Beginn Part 1 / Side 2 :   LOAD"FII",8
Fuer Beginn Part 2 / Side 1 :   LOAD"REV",8
Fuer Beginn Part 2 / Side 2 :   LOAD"ZIG",8
Fuer Beginn Part 3 / Side 1 :   LOAD"THA",8
Fuer Beginn Part 9 / Side 2 :   LOAD"VOR",8
Im Direktmodus -  FOR I=0 TO 10 : POKE 49152+I,1 : NEXT : RUN
```

Hat jemand Probleme bei **BORROWED TIME** ? Na, dann probiert doch folgende Tips aus...

1. Bevor Farnham überführt werden kann, muß Fred Mongo der Polizei übergeben werden.
2. Wenn man Gangster auf den Fersen hat, sollte man ins Hotel und dort hinter den Sessel gehen!
3. Eine Brieftasche ist wichtig im Leben, jedoch nicht für Detektive!
4. Wer zweimal den Revolver zeigt, macht doppelt soviel Eindruck!
5. Es lohnt sich, Gespräche zu belauschen.
6. Milli, Doris und Bruce haben etwas gemeinsam!

★★★★★★★★★★★★★★

Auch bei **THE PAWN** gibt es ein paar Tricks:

1. Whiskey zu kaufen ist immer gut, selber trinken aber nicht.
2. Die Felsbrocken müssen weg. Zwei längere Werkzeuge und ein Kleidungsstück – das ist der ganze Trick!
3. Das Ziel des Adventures ist doch klar: Leg' alle Bande ab, und kehre in die eigene Welt zurück!
4. Kronos hat weit mehr bei sich als nur den Zettel. Es lohnt sich, übers Armband zu fragen.
5. Der Baumstumpf verbirgt etwas, doch erst der Guru bringt es zutage.
6. Vorsicht vor dem „Adventurer", er kann tödlich sein. Doch ein Geschenk ist auch für ihn tödlich!

★★★★★★★★★★★★★★

Die Codes für **PARALLAX** lauten:
STACK, JEWEL, PARCH, SALON, GLOBE

Hier eine Teillösung für ein eisiges Spiel: **LEGENDE IM EIS:**

1. Haus: O, Nimm Schlüssel, Nimm Stuhl, W, Stell Stuhl, Steig auf Stuhl, Nimm Schachtel, Nimm Buch, Lies Buch, O, Öffne Tür, Geh Tür.

2. Kreuzung: O, Geh Hütte, Nimm Säge, S, W, S, W

3. Tante Emma: Kauf Kaugummi, Kauf Fackel, O, O

4. Kuh: Gib Kaugummi, Spring Kuh

5. Fluss: N, Fäll Baumstamm, Nimm Baum, S, Wirf Baum, Geh Baum

6. Seltsames Haus: Säg Gitter, Säg Gitter, Geh Fenster, Zünd Fackel

7. Keller: Öffne Truhe, Nimm Badehosen, Geh Schrank, Nimm Schlüssel, Öffne Tür, Geh Tür

8. Garten mit Brunnen: geh Sprossen, Nimm Ausrüstung, geh Sprossen, S, O

Und hier, im Gebirge, lassen wir Euch wieder allein, aber das schlimmste ist schon geschafft, oder?

★★★★★★★★★★★★★★

Die Mission-Codes für **SABOTEUR 2** lauten:
Mission 2: Jonin
Mission 3: Kime
Mission 4: Kuji Kiri
Mission 5: Saimenjitsu
Mission 6: Genin
Mission 7: Mi Lu Kata
Mission 8: Dim Mak
Mission 9: Satori

OMEGA ORB : MAP

Für das **OMEGA ORB** haben wir eine komplette Karte. Die Zahlen in den Kreisen geben die Fundstelle von Gegenständen an, die bei NEED entsprechend benötigt werden. Alles klar?

Sucht Ihr einen strategischen Weg zur Lösung von PARADROID? Ja? Dann habt Ihr einen gefunden.
Man startet in Ebene 13,14 oder 15. Zuerst holt man sich in Ebene 17 die Nr. 476. Nun sollte man über Ebene 11 in die Ebene 5 gelangen: Bevor man wieder in Ebene 12 zurückkehrt, die Räume 5,4,3 und 2 ausräumen. Dort angelangt, räumt man die Ebenen 12,12 und 14 leer. Ehe man die 15. Ebene eliminiert, sollte man nach Möglichkeit mit dem Roboter 476 transferieren. Anschließend Ebene 17,18 und 19 ausrotten. Nicht vergessen, in Ebene 19: Fusion mit 476. Dann in der Ebene mit einem Roboter der Klasse 600 fusionieren. Daraufhin Ebene 7,16,9 und 6 abräumen. Achtung! In der Ebene 8 ist es von größter Wichtigkeit, daß man mit dem Roboter 711 (findet man in Ebene 6) versucht, sofort mit einer achthunderter Nummer zu transferieren. Alle, außer einem Achthunderter, auslöschen. Mit dem übrig gebliebenen Roboter fusionieren und schnell in die Ebene 11 gelangen. Bis auf 999 alle zerstören. Hat man bisher alle Ebenen gefahrlos überstanden, dann macht es keine Schwierigkeiten, mit dem 999 zu transferieren. Das erste von acht Schiffen ist zerstört. Wichtig! Wenn der Roboter sich nach einiger Zeit nur noch langsam dreht, wäre es ratsam, einen Transfer mit einer ähnlichen Nr. durchzuführen.

****

Direkt aus dem Kino in den Computer: **THE LIVING DAYLIGHTS.** In Gibraltar die grünen SAS-Soldaten mit der Paint-Gun betäuben. Um weiterzukommen, muß man den Killer (grauer Soldat) mit der Walter PPK erschießen. Über die Steine springen!
Lenin-Musik-Konservatorium: In „Q"'s Labor Infralight wählen, damit man die KGB-Leute im Dunkeln besser sehen kann. Die KGB-Leute mit der Walter PPK abschießen. Nicht auf Zivilisten zielen! Über die Gullis springen.
The Pipeline: Zuerst den Helm wählen, um sich vor den Arbeitern zu schützen, die mit Rohren auf 007 werfen. Die russischen Wächter werden in gewohnter Manier mit der Walter PPK in den „Himmel geschickt". Über die Rohre springen, vor dem austretenden Gas schützt man sich durch eine Rolle vorwärts.
The Mansian House: Die Bazooka wählen, den als Milchmann getarnten Killer Necros zum Rückzug zwingen. Ebenso die Hubschrauber. The Fairground: Crossbow wählen. Necros wird mit der Walter PPK getötet. Die explosiven Baloons werden mit der Armbrust abgeschossen.
Tangiers: Sleep Dart Gun wählen. Die Leute, die Bond entgegenkommen und mit Dynamit bewerfen, muß man sofort abschießen, also ballern, was das Zeug hält ...

****

Wie dockt man bei **STARGLIDER** an den Silo an? Ganz einfach: Wer andocken will, muß in kurzer Distanz vor dem Silo warten und warten, bis er sich fast vollständig dem Gleiter entgegengedreht hat. Dann Gas geben, und mit Tempo reinfliegen. Beim Andocken erhält man eine Zusatzrakete, die die Silos in kurzen Zeitabständen herstellen.
Noch 'nen Tip: nach dem Spielstart sofort abbremsen, und sich so lange nach rechts drehen, bis der Kompass ungefähr 160 Grad anzeigt. Jetzt Vollgas geben. Nach kurzer Zeit begegnet man einem Walker, den man einfach überfliegt. Wenige Sekunden später erkennt man „Starglider One", fliegt möglichst dicht an ihn heran und zündet dann die Rakete. Sauber unter den Rumpf gelenkt, befreit sie den Spieler vom Hauptübel. Der Anflug der Rakete sollte von links stattfinden, um den Abwehrraketen kein Ziel zu bieten. Ein Blick auf das Scoreboard sagt alles: nur knappe 2000 Punkte trennen uns vom Level 2!

****

Richtig! – Da wir keine Geheimniskrämer sind, gibt's nun Tips & Tricks zu **STAR TRECK!**

1. Wenn man ein Sonnensystem, welches (noch) von der Föderation beherrscht wird, angeflogen hat, kann man mit Hilfe von Mr. Spock herausfinden, wo Leben (Life Supporting), Energie (Energie Refinery), Waffenlager (Weapons Dump) oder Werkstätten (Repair Dock) anzutreffen sind. Bei einem nicht von der Föderation beherrschten Planeten können die drei zuletzt aufgezählten Funktionen nicht angeflogen werden.

2. Man sollte möglichst erst versuchen, mit den Phasern die Feinde zu besiegen (aber langsam schießen), da diese eine größere „Durchschlagskraft" besitzen.

3. Aufzählung wichtiger Planeten und ihrer Gegenstände:
Moliul 3 (25.70.29) – Klingonen Code File
Dakiak 1 (51.50.50) – Rebel Commander
Puxas 3 (80.41.69) – Zarium Crystal
Romok 2 (53.10.38) – Signal Console
Lorlol 4 (71.25.84) – Lepton Gun
Bikes 2 (34.52.55) – Psychogen Canister
Zorkiam 5 (57.07.49) – Soma Emitter
Vermiur 2 (79.61.23) – Chaff Emitter
Dixiak 2 (51.40.04) – Romulan Code File
Remior 4 (30.09.40) – Logic Emitter
Gaziol (?) – Händler
Moxes 1 (?) – Romulan Code File
Ranar 2 (?) – Psi-Wave-Device
Cerlum 1 (?) – Tachyon Gun
Die Zahlen in den Klammern sind die Koordinaten der einzelnen Planeten.

4. Bei einer Orbital Discontinium Station wird man automatisch zu einem anderen Planetensystem befördert.

5. Bei Archiv Complexen erhält man einen konkreten Auftrag, allerdings erhöht sich der Schwierigkeitsgrad.

6. Von dem Planeten Tariax zum Moliul fliegen und dort das Klingonen-File holen. Nun zum Heliul fliegen, in dessen Nähe sich der Planet Somum befindet. Von dort aus geht es zum Zorkiam, wo man einen Soma Emitter erhält, mit dem man den Imperial Guard auf dem Planeten Romok beseitigen kann. Jetzt ist der Weg zur Klingonen Console frei, wo nur noch das Klingonen-Code-File benutzt werden muß, um das Spiel erfolgreich (?) abzuschließen.

****

Um bei **RISE-OUT** (ebenfalls MSX) den Level zu erhöhen CTRL-Paragraphzeichen drükken. Die Anzahl der Leben läßt sich mit CTRL und Minuszeichen erhöhen.

****

Bei **CONGO BONGO** kann man bei jedem geradzahligen Level nach links spingen (ohne sich vorher zu bewegen!!!). Effekt des Ganzen: Man kommt sofort in den nächsten Level.

Zum Schluß haben wir noch einen Schaltplan für den C-64, der drei Resetschaltungen beinhaltet: der normale C-64-Reset, der FCS-Reset und ein neuer, der BBC-Reset. Diese Schalter (Taster) werden am Modulport des C-64 angeschlossen. Hierfür übernimmt die Redaktion keine Gewähr!!!

9 4 1
C A

1 GND } BBC
9 Exrom }

1 GND } FCS
4 IRQ }

A GND } C-64
C Reset }

That's enough for today! Besonderen Dank an Christian Hardmeyer, Markus & Christian, Markus Korb, Hint-Man, Robert Biren, Mehmet Toklu, Thorsten und Steffen und Thomas Büdecker. Bis zum nächsten Monat,

Stefan

SCHACHECKE

Bralls genialer Clou: Gleich zwei „Turniere" in ASM 11/87

Endlich ist es soweit! Der gefürchtete AMIGA kommt zum ersten Mal zum Zuge. Da uns zahlreiche Leser darauf ansprachen, auch mal dem AMIGA eine Chance in unserem Schachturnier zu geben, haben wir uns diesmal das schon bekannte Programm **CHESSMASTER 2000** von **ELECTRONIC ARTS** für den AMIGA besorgt.
Daß dieses Programm vor kurzem in England zum Schachprogramm des Jahres gewählt wurde, gibt sicher unserem heutigem Turnier einen besonderen Reiz.
Wir dürfen gespannt sein, welcher der 16-Bit-Giganten seinen Gegner bezwingen wird. Übrigens möchte ich an dieser Stelle noch einmal allen Händlern für die zur Verfügung gestellten Programme danken.
Einer weiteren Bitte kommen wir nach, indem wir neben den eigentlichen Schachprogrammen jetzt auch in unregelmäßigen Abständen „professionelle" Schachcomputer vorstellen werden. Neben der Vorstellung von Schachcomputern werden wir diese auch in einer Partie gegen unseren aktuellen Champion testen. Da jedoch derzeit ein Schachcomputer Weltmeister ist, erfolgt vorerst keine Teilnahme an unserem Turnier der Schachprogramme. Es wäre sicher sehr langweilig, wenn der derzeitige Weltmeister unsere Turnierteilnehmer reihenweise besiegt. Ziel dieser Vorstellung ist es also, lediglich einen kleinen Überblick über das Angebot und die Leistung der gängigen Schachcomputer zu geben.
Aus diesem Grunde möchte ich an dieser Stelle auch noch mal speziell an die Hersteller von Schachcomputern appellieren, uns mit Informationen und Testgeräten zu unterstützen. Ich hoffe, daß diese interessante Erweiterung viel Zuspruch unter unseren Lesern findet.

Frank Brall

Folgende Programme traten bisher gegeneinander an:

Gegner	System	Gegner	System
3D-Voice Chess	CPC464	Dragonchess	Dragon
3D-Voice Chess	CPC464	Chess The Turk	Spectrum
Chess The Turk	Spectrum	Caissa	C64
Caissa	C64	Grandmaster	C16
Grandmaster	C16	Microdeal Chess	IBM PC
Microdeal Chess	IBM	Colossus 4.0	CPC 464
Colossus 4.0	CPC 464	Colossus 4.0	Spectrum
Colossus 4.0	Spectrum	Cyrus II	64
Colossus 4.0	Spectrum	Hamlet	Atari ST
Colossus 4.0	Spectrum	Turbo-Schach	IBM PC
Colossus 4.0	Spectrum	Chessmaster 2000	IBM PC
Chessmaster 2000	IBM-PC	PSION CHESS	IBM PC
Chessmaster 2000	IBM-PC	PSION CHESS	Sinclair QL
PSION CHESS	Sinclair QL	Deep Tought	Atari ST
PSION CHESS	Sinclair QL	Colossus 4.0	C64
PSION CHESS	Sinclair QL	Chessmaster 2000	AMIGA

Aus der oben abgedruckten Tabelle ist auch zu entnehmen, welches Programm in einem Turnier gewann, da nach unseren Spielregeln sich der Gewinner einer Partie für das nächste Turnier qualifiziert. Unser Favorit ist immer noch das Programm PSION CHESS für den Sinclair-QL, das bisher kaum ernstlich in Gefahr geraten ist.

Vorstellung der Gegner

Unser Champion: Psion Chess (QL-Version)

QL-CHESS, wie die **PSION**-Version auch öfter bezeichnet wird, ist die erste PSION-Version, welche vom Spitzenprogrammierer Richard Lang programmiert wurde. Obwohl sich diese Version nur in wenigen Eigenschaften von der neueren IBM-Version unterscheidet, möchte ich für neu hinzugekommene Leser das Programm etwas näher beschreiben.
Obwohl QL-CHESS zu den ältesten Schachprogrammen überhaupt gehört, besticht dieses Programm durch eine bisher unübertroffene 3D-Brettdarstellung. Dies ist nicht verwunderlich, denn der QL bietet für die Darstellung des dreidimensionalen Brettes immerhin eine Auflösung von 512 * 256 Pixeln unter Verwendung von vier verschiedenen Farben.
Auf diese Weise gehört QL-CHESS zu den wenigen Programmen, bei denen die 3D-Darstellung übersichtlicher ist als die gewohnte 2D-Brettdarstellung.
Wie auch die IBM-Version bietet QL-CHESS natürlich auch eine zweidimensionale Brettdarstellung. Diese Darstellung, wie auch der sonstige Bildschirmaufbau, ist fast vollständig mit der IBM-Version identisch. Auf der rechten Bildschirmhälfte wird das Brett, auf der linken Bildschirmhälfte werden die bereits gespielten Züge und am oberen Bildschirmrand die Bezeichnungen der einzelnen Funktionen bzw. Optionen angezeigt.

Obwohl das eigentliche Spielfeld etwas klein geraten ist, wirkt der gesamte Bildschirmaufbau doch sehr übersichtlich und praktisch. Möchte man eine bestimmte Funktion aktivieren, so tippt man lediglich den Anfangsbuchstaben einer der oben aufgelisteten Funktionen ein. Diese Eigenschaft ist zwar sehr einfach, verhindert jedoch die Möglichkeit, die Züge als Koordinaten einzugeben. Wie schon bei der IBM-Version müssen die Züge mit Hilfe der Cursortasten eingegeben werden. Für Anfänger ist dieser Vorgang durchaus gut gelöst, für Schachliebhaber, welche

gerne Partien nachspielen, macht sich dies jedoch oft störend bemerkbar.

Im Gegensatz zu anderen Schachprogrammen erlaubt QL-CHESS nicht die stufenlose Eingabe der Bedenkzeit, sondern lediglich die Wahl eines entsprechenden Levels:

Level 0: Anfäger-Modus, Bedenkzeit unter 2 Sekunden
Level 1: 2 Sekunden Bedenkzeit
Level 2: 4 Sekunden Bedenkzeit
Level 3: 6 Sekunden Bedenkzeit
Level 4: 15 Sekunden Bedenkzeit
Level 5: 30 Sekunden Bedenkzeit
Level 6: 45 Sekunden Bedenkzeit
Level 7: 1 Minute Bedenkzeit
Level 8: 1,5 Minuten Bedenkzeit
Level 9: 2 Minuten Bedenkzeit
Level 10: 3 Minuten Bedenkzeit
Level 11: 4 Minuten Bedenkzeit
Level 12: Gleiche Zeit wie Spieler
Level 13: Mattsuche unbegrenzt

Selbstverständlich stehen auch Funktionen zum Analysieren von Mattsituationen zur Verfügung. Insgesamt 8 zusätzliche Stufen können Schachprobleme bis zum Matt in 8 Zügen finden und anzeigen. Im Test zeigte sich das Programm schon bei kurzen Bedenkzeiten von unter 15 Sekunden als enorm spielstark. Übrigens: Auch schwache Schachspieler haben bei QL-CHESS eine faire Chance, denn im Level 0 paßt sich das Programm in seiner Spielstärke dem Gegner an.
An Komfort bietet das Programm fast alles, was auch die neuere IBM-Version bietet. Schachuhr, Seitenwechsel, Zug vorspielen, Zug zurücknehmen etc. gehören bei QL-CHESS zum Standard. Für Schachfreunde, welche gerne Ihre Partien nachträglich analysieren, bietet das Programm die Möglichkeit, Partien abzuspeichern oder auszudrucken. Auch die Funktion NEXT-BEST dürfte für manchen interessant sein. Hier nimmt das Programm seinen letzten Zug zurück und führt dafür den nächstbesten aus.
Für Schachfreunde, welche die hervorragende QL-Brettdarstellung als Schachbrett nutzen möchten, bietet das Programm den 2-PLAYER-MODE. Hier können zwei menschliche Spieler gegeneinander antreten, wobei der Computer als Schiedsrichter fungiert.
Alles in allem gehört auch diese ältere PSION-Version zu den leistungsfähigsten und übersichtlichsten Schachprogrammen überhaupt. *Frank Brall*

Programm: Psion Chess (QL), **System:** Sinclair QL, IBM PC, Atari ST, Apple Macintosh, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Psion, England, **Bezugsquelle:** U.a. Joysoft, Köln

Der Herausforderer: CHESSMASTER 2000 (AMIGA-Version)

Die IBM-Version des Programmes **CHESSMASTER 2000** wurde bereits in der ASM-Ausgabe 4/87 vorgestellt. Da die AMIGA-Version dieses Programmes sich nur wenig von der der obengenannten unterscheidet, wollen wir an dieser Stelle nur auf die wichtigsten Eigenschaften dieses Programmes eingehen.

Es versteht sich von selbst, daß die AMIGA-Version mit einer Grafik aufwartet, welche wohl bisher als unübertroffen zu bezeichnen ist (bleibt anzumerken, daß die ST-Fassung in dieser Hinsicht genauso stark ist!). Sowohl in der 2D- als auch in der 3D-Darstellung lassen sich die einzelnen Figuren ohne Probleme unterscheiden. Die Eingabe der Züge erfolgt wahlweise mit der Maus oder über eine Standard-Koordinateneingabe. Benutzt man zur Zugeingabe die Maus, so wird mit dem Cursor ein Figur angeklickt und einfach direkt auf das Zielfeld geschoben, ähnlich wie bei dem Programm *Deep Thought* (alles Gesagte gilt übrigens auch für ST-Chessmaster 2000).

Wie schon beim IBM besitzt auch die AMIGA-Verson eine GEM-ähnliche Benutzeroberfläche mit Pulldown-Menüs sowie Windowtechnik. Zahlreiche Optionen erlauben, auf diese Weise neben dem eigentlichen Schachbrett noch Hilfsbildschirme, Bewertungsnoten oder ähnliches einzublenden.

Etwas gestört hat uns, daß in beiden Darstellungsarten nicht der aktuelle Zug angezeigt wird. Zwar läßt sich ein entsprechendes Window einblenden, verdeckt jedoch fast ein Viertel der Spielfläche. Daß CHESSMASTER alle Standard-Funktionen wie Schachuhr, Zug-Zurücknahme, Zug vorspielen sowie einen Analysemode besitzt, braucht wohl kaum noch erwähnt zu werden. Wie schon die IBM-Version stehen auch hier 12 verschiedene Level zur Verfügung. Auch hier wird die Zeit nicht direkt in Sekunden pro Zug, sondern in Züge pro Zeiteinheit angegeben. Neben einer lustigen Musiksequenz, welche die einzelnen Züge quittiert, läßt sich auch ein SPEAK-Modus, sowie ein einfaches Klingelzeichen aktivieren. Im SPEAK-Modus werden einige wenige Meldung in einem verständlichen Englisch ausgesprochen, was zwar ganz lustig ist, jedoch einem Schachfreud schnell auf die Nerven geht.

Insbesondere für Anfänger stellt das Programm einen sogenannten Lernmodus zur Verfügung. In dieser Betriebsart zeigt der Rechner beim Anklikken einer Figur an, auf welche Zielfelder diese ziehen kann.

Alles in allem handelt es sich bis auf die fehlende Zuganzeige um ein sehr komfortables und grafisch perfektes Schachprogramm, mit dem das Schachspielen zum Vergnügen wird. Über die Spielstärke des Programmes läßt sich nur noch schwer eine Aussage machen, da ich als Mittelklasse-Spieler ständig besiegt wurde. Es läßt sich jedoch sagen, daß die Version stärker als die IBM-Version ist.

An dieser Stelle möchte ich noch einmal in Erinnerung rufen, daß die AMIGA-Version von Chessmaster in England zum Schachprogramm des Jahres gewählt wurde. *Frank Brall*

Programm: Chessmaster 2000, **System:** IBM, Apple II, Macintosh, C-64, Amiga, Atari, **Hersteller:** The Software Toolworks, One Toolworks Plaza, 13557 Ventura Boulevard, Sherman Oaks, CA 91432, **Bezugsquelle:** U.a. Joysoft, Köln.

Das sechzehnte Turnier

PSION CHESS (QL) gegen CHESSMASTER 2000 (Amiga)

Nachdem die letzten Turniere ohne große Probleme von PSION gemeistert wurden, bekommt PSION diesmal einen überaus starken Gegner. Kein Geringerer als der gefürchtete AMIGA tritt gegen den QL an. Damit stehen sich erstmalig zwei 68000er-Prozessoren mit annähernd der gleichen Taktfrequenz gegenüber. Auch das Programm hat es in sich, immerhin wurde es Schachprogramm des Jahres. Daß CHESSMASTER nicht schlecht ist, zeigte sich schon, als die IBM-Version PSION, ebenfalls in der IBM-Version, ohne Probleme besiegte. Aus diesen Gründen waren wir diesmal ganz besonders auf das Turnier gespannt. Unsere Redaktionswetten standen trotz der starken Konkurrenz 8:3 für PSION, wobei auch ich weiterhin auf PSION tippe. Obwohl die kurzen Bedenkzeiten in unseren Turnieren schon einige Male kritisiert wurden, wählten wir auch diesmal wieder 15 Sekunden pro Zug. Eine längere Zeit könnte sicher das Turnierergebnis zwar verändern, jedoch wäre der Aufwand für ein zweites Turnier, welches oft aus mehr als 50. Zügen besteht, ungerechtfertigt hoch. Immerhin soll das Turnier nur einen unterhaltsamen Wettbewerb darstellen und deshalb nicht überbewertet werden.

Auch diesmal begann unser Champion das Spiel, er eröffnete die Partie mit dem Springer G1-F3. Da beide Computer die ersten Züge aus der Eröffnungsbibliothek spielten, wurde kaum Bedenkzeit in Anspruch genommen. Obwohl es bereits im fünften Zug zu einem Schlagabtausch kam, veränderte sich das Materialgleichgewicht kaum, da PSION den Springer und CHESSMASTER seinen Läufer verlor. Die nächsten Zügen verliefen relativ ruhig, wobei beide Gegner versuchten, die Brettmitte zu kontrollieren. Es fiel dabei auf, daß PSION im Gegensatz zu CHESSMASTER stärker seine Bauern einsetzte. Bereits im 12. Zug gelang es CHESSMASTER, seine Rochade durchzuführen und damit seinen König erst einmal in Sicherheit zu bringen. Nachdem in den nächsten Zügen ein erster Angriff von CHESSMASTER abgewehrt wurde, gelang es diesem dann doch, PSION ernsthafte Verluste beizubringen. Obwohl es CHESSMASTER neben dem Materialvorteil noch glückte, seinen Gegner mehrmal ins Schach zu setzen, konnte PSION seine Stellung immer wieder ausbauen. Nicht zuletzt durch das unüberlegte Schachsetzen von CHESSMASTER gelang es PSION bald, den Materialvorteil umzukehren. Im 49. Zug war die Entscheidung wieder einmal gefallen, PSION CHESS QL setzte seine „16-Bit-Bruder" AMIGA matt. Im Rückspiel gelang es PSION sogar schon im 42. Zug, seinem Gegner ein Ende zu machen.

Damit dürfte wohl endgültig klargestellt sein, daß PSION QL das augenblicklich stärkste Schachprogramm auf dem Markt darstellt. Wer Zweifel hat, kann jedoch gerne seinen Favoriten antreten lassen!

Frank Brall

Immer noch ungeschlagen: Unser Champion PSION CHESS (QL)

Lieber Schachfreund ! Natürlich präsentieren wir auch diesmal wieder die Zugfolge zum Nachspielen der Partie. Da beide Spiele auch diesmal wieder mit dem gleichen Ergebnis endeten, veröffentlichen wir wieder nur die Zugfolge der ersten Partie.

PSION QL	CHESSMASTER AMIGA
S G1-F3	B D7-D5
B D2-D4	S B8-C6
B C2-C4	L C8-G4
D D1-A4	S G8-F6
B C4-D5	L G4-F3
B D5-C6	L F3-C6
D D4-C4	D D8-D6
B E2-E3	B G7-G6
B B2-B3	L F8-G7
L C1-A3	D D6-D7
S B1-D2	K O-O
T A1-C1	T F8-D8
S D2-F3	S F6-E4
L F1-E2	S E4-D6
L A3-D6	D D7-D6
K E1-G1	D D6-A3
B B3-B4	L C6-D5
D C4-C7	D A3-B4
T C1-B1	D B4-A3
T B1-C1	D A3-A2
L E2-E4	L D5-C4
T C1-C4	B E7-E6
T F1-C1	B B7-B5
T C4-C5	B A7-A6
S F3-G5	T D8-F8
B H2-H3	B H7-H6
S G5-E4	T A8-D8
S E4-D6	B F7-F5
D C7-C6	K G8-H8
T C1-C2	D A2-A5
S D6-B7	D A5-E1
K G1-H2	T D8-C8
T C6-E6	T C8-C5
S B7-C5	T F8-F6
D E6-C8	T F6-F8
D C8-A6	D E1-B1
T C2-A2	T F8-F7
T A2-A5	K H8-H7
D A6-B5	D B1-E1
D B5-C4	T F7-F8
T A5-A2	T F8-B8
S C5-D3	D E1-F1
T A2-A7	T B8-B1
D C4-F7	D F1-H1
K H2-G3	T B1-B7
T A7-B7	B F5-F4
S D3-F4	D H1-H3
B G2-H3	B H6-H5
D F7-G7 MATT	

Schachcomputer KASPAROV MK 12 gegen PSION CHESS (Sinclair QL)

Beim neuen Schachcomputer **MK12** des bekannten Herstellers **SciSys** handelt es sich um ein Gerät der unteren Preisklasse. Der Rechner, der unter anderem durch ein großes Versandhaus angeboten wird, eignet sich durch sein bedienerfreundliches Sensorbrett und seine einfache Bedienung insbesondere für den Gelegenheitsspieler.

Die Zugeingabe erfolgt beim Sensorbrett lediglich durch das kurze Andrücken der ziehenden Figur, wodurch Ausgansfeld und Zielfeld markiert werden. Der entsprechende Computerzug wird durch die seitlich angebrachten LED auf die gewohnte Weise (Koordinatensystem) angezeigt. Auch das Quittieren des Computerzugs erfolgt durch das kurze Andrücken der ziehenden Figur. Obwohl diese Eingabemethode auf den ersten Blick vielleicht etwas umständlich klingt, gewöhnt man sich recht schnell an diese. Ein leiser Summton erlaubt, schnell festzustellen, ob ein Zug falsch eingegeben wurde oder der Computer seinen Zug berechnet hat. Die Bedienung ist derart einfach und durch das Schachbrett auch übersichtlich, daß man auch das grafisch ansprechendste AMIGA-Schachprogramm schnell beiseite legen wird.

Aber auch an Spielstufen mangelt es dem kleinen MK12 nicht. Ganze 8 Level mit unterschiedlichen Bedenkzeiten stehen zur Verfügung:

Level 1: 1 Sekunde
Level 2: 2 Sekunden
Level 3: 3 Sekunden
Level 4: 5 Sekunden
Level 5: 15 Sekunden
Level 6: 60 Sekunden
Level 7: 75 Sekunden
Level 8: bis Abbruch

Etwas schlechter sieht es beim MK12 schon mit der Spielstärke aus. Zumindest die ersten 3 Level sind nur für den absoluten Anfänger gedacht und können selbst von diesem oft schon beim ersten Spiel bewältigt werden. Etwas schwieriger wird es dann schon im 4. und 5. Level, obwohl der etwas erfahrenere Schachfreund auch hier keine großen Probleme bekommt. Bei den drei letzten Spielstufen kommt es allerdings schon zu ganz interessanten Partien, wobei allerdings die Bedenkzeit des Computers (ca. 1 Minute) für manchen etwas störend wirkt. Die langen Bedenkzeiten sowie die Schwächen in den ersten Spielstufen erklären sich durch die relativ niedrige Taktfrequenz von 600khz. Diese Taktfrequenz wirkt sich jedoch sehr positiv auf den Stromverbrauch des Computers aus. Bei einer Stromaufnahme von nur 0,015 Watt reicht die Stromversorgung durch vier Mignonzellen ohne Probleme bis zu 1000 Betriebsstunden.

Gut wurde auch gelöst, daß der Computer im ausgeschalteten Betriebszustand in einer Art „STAND BY MODE" arbeitet.

Dies bedeutet, angefangene Partien bleiben über Jahre lang im Computer gespeichert und können zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden.

Was nützt jedoch dieser Langzeitspeicher, wenn einmal die Figuren verrücken? Auch das ist kein Problem für den Computer, denn eingebaute Funktionstasten erlauben jederzeit, die Stellung jeder Figur festzustellen. Weitere Funktionstasten erlauben, den Level zu wählen, bis zu zwei Züge zurückzunehmen, die Seite zu wechseln oder den aktuellen Computerzug und die Stellungsbewertung zu betrachten.

Besonders für den Anfänger ist auch eine Helptaste interessant, welche zwei Funktionen erlaubt:

1. Während der Eröffnungsphase wird ein Doppelton ausgegeben, wenn ein Zug gespielt wird, den der Computer nicht kennt. Der Computer spielt in diesem Fall auch keinen Gegenzug, wodurch sich mittels TAKE BACK hervorragend die Eröffnungsbibliothek untersuchen läßt.

2. Wenn eine Ihrer Figuren während der Partie bedroht ist, warnt der Computer mit einem tiefen Signalton. Zwei LED signalisieren den Standpunkt der bedrohten Figur.

Eine weitere Funktionstaste erlaubt es, acht gespeicherte Schachprobleme zu aktivieren. Zusammen mit dem mitgelieferten Einführungshandbuch dürften diese Stellungen insbesondere für den fortgeschritteneren Schachfreund interessant sein. Schade ist nur, daß der MK12 nicht erlaubt, beliebige Stellungen einzugeben, es sei denn, man spielt manuell eine entsprechende Partie nach.

Fazit: Der kleine MK12 überzeugte im Test durch die einfache Bedienung und den geringen Stromverbrauch. Auch die Spielstärke reicht durchaus für den Schachanfänger sowie den Gelegenheitsspieler aus. Etwas nachteilig machte sich lediglich die fehlende Stellungseingabe sowie die lange Bedenkzeit in den höheren Spielstufen bemerkbar.

Bezeichnung: Kasparov MK12, **Preis:** Ca. 200 DM, **Hersteller:** SciSys-W Ltd., Hong Kong, **Bezugsquelle:** U.a. Otto-Versand.

Im Turnier gegen unseren derzeitigen Champion PSION CHESS (Sinclair QL) zeigte sich der MK12 überraschend spielstark, obwohl der QL bei einer gewählten Bedenkzeit von 15 Sekunden starke Vorteile haben müßte. Immerhin besitzt der Sinclair QL eine Taktfrequenz, die etwa 13mal so hoch ist wie bei dem keinen MK12.

Ohne jetzt in das Schach-Chinesisch eines professionellen Schachspielers zu verfallen, sei gesagt, daß das Spiel mit der „Nimzowitsch-Indischen Verteidigung" eröffnet wurde.

Dies ist eine beliebte Verteidigung, doch kann Weiß in der Regel einen kleinen Vorteil bewahren. Jedenfalls war diese Verteidigung in unserm Fall der Ausgangspunkt zu einer Partie, wie sie PSION bisher noch nicht gesehen hatte. Obwohl der MK12 in der Spielstufe 5 zumindest gegen einen Menschen nicht sehr gut aussieht, gelang es ihm, seinen Gegner unglaublich gut zu bewältigen.

Offensichtlich hatte PSION, welches im Gegensatz zu anderen Programmen einen selektiven Suchalgorithmus benutzt, ernste Probleme, in der Zeit von 15 Sekunden einen Material- oder Stellungsvorsprung zu gewinnen. Auf diese Weise kam es zu einer Schlacht, bei der beide Seiten etwa gleich viel Material verloren und in ein enorm schwieriges Endspiel verwickelt wurden. Weniger die Strategie als vielmehr der erbitterte Kampf um Materialvorteil sorgte schließlich dafür, daß PSION das Spiel im 59. Zug durch Matt beendete. MK12 hat nach meiner Meinung ein unglaublich starkes Spiel gezeigt, wobei ihm am Ende der Partie nur noch der König blieb. Da die Partie insbesondere im Endspiel sehr interessant war, drucken wir an dieser Stelle die komplette Zugfolge ab.

Frank Brall

PSION (QL)	Kasparov MK12
B D2-D4	S G8-F6
B C2-C4	B E7-E6
S B1-C3	L F8-B4
S G1-F3	K O-O
L C1-G5	B D7-D5
B C4XD5	L B4XC3+
B B2XC3	B E6XD5
D D1-D3	S B8-C6
B E2-E3	D D8-D6
L G5-F4	D D6-D7
T A1-B1	T F8-E8
S F3-E5	D D7-D6
L F1-E2	S C6XE5
B D4XE5	T E8XE5
D D3-D4	T E5-E4
L F4XD6	T E4XD4
B C3XD4	B C7XD6
B H2-H4	S F6-E4
B H4-H5	B H7-H6
T B1-C1	L C8-F5
T C1-C7	T A8-B8
K O-O	B A7-A6
B G2-G4	L F5-E6
T F1-C1	B G7-G5
B H5XG6 EP	B F7XG6
T C7-E7	T B8-C8
T C1XC8	L E6XC8
T E7-E8+	K G8-G7
T E8XC8	K G7-F6
T C8-C7	B B7-B5
T C7-C6	K F6-E6
K G1-G2	B B5-B4
T C6XA6	S E4-C3
L E2-D3	S C3-E4
B F2-F3	S E4-G5
L D3XG6	K E6-E7
T A6-B6	K E7-E6
L G6-F5+	K E6-E7
T B6XB4	K E7-F6
T B4-B6	S G5-F7
T B6-B5	S F7-D8
T B5XD5	S D8-F7
B F3-F4	K F6-E7
B E3-E4	K E7-F6
B E4-E5+	K F6-E7
K G2-F3	B D6XE5
B D4XE5	S F7-D8
T D5-D7+	K E7-E8
T D7-H7	S D8-F7
L F5-G6	K E8-D7
B F4-F5	K D7-C6
L G6XF7	K C6-C5
T H7XH6	K C5-D4
B E5-E6	K D4-C3
B E6-E7	K C3-B4
B E7-E8D	K B4-C3
D E8-C8+	K C3-D4
T H6-D6+	K D4-E5
D C8-C5+MATT	

THE GAME OF CRICKET and GRAHAM GOOCH'S ALL STAR CRICKET

Die Engländer spielen seit mehr als zweihundert Jahren Cricket und der MCC (Marylebone Cricket Club), der als Institution im Vereinigten Königreich für Cricket verantwortlich ist, hat gerade seine Zweihundertjahrfeier mit einem großen Cricketspiel begangen.
Englische Spitzencricketspieler sind oft größere Superstars als unsere Fußballspieler. Ian Botham beispielsweise ist populärer als viele Rockstars.
Für ganz Uneingeweihte: Cricket wird auf einem großen Platz gespielt, dessen Zentrum ein 22 yds. großer Rasen ist, auf dem die Hauptaktivitäten des Spiels stattfinden. Dieser Rasen (wicket) wird meist monatelang besonders vorbereitet. An jedem Ende des Rasens gibt es drei abgerundete Holzpfähle von 1 m Höhe, die jeweils einige Zentimeter voneinander entfernt stehen, und auf denen jeweils noch ein kleineres Stück Holz steht.
Vor diesen Baumstümpfen steht ein Mann mit einem Schläger. Von der anderen Seite der Torlinie her wirft ein Werfer (bowler) ihm den Ball zu. Der Ball besteht aus in Leder eingebundenem Kork und ist sehr hart (daher trägt der Mann mit dem Schläger einen Helm und genügend Körperschutz). Ziel des Werfers ist es, zu versuchen, den Holzpfahl zu treffen. Der Schläger muß ihn in die Luft schlagen, ohne ihn im Feld des Werferteams aufprallen zu lassen. Wenn der Ball gefangen wird, ist der Schläger aus dem Spiel. Es gibt noch andere Möglichkeiten, ihn aus dem Spiel zu bringen, z.B. wenn der Ball seine Beine direkt vor den Holzpfählen trifft und sowieso die Holzpfähle getroffen hätte.
Ziel des Schlägers ist es, durch Laufen Punkte zu machen, d.h. den Ball in Bereiche des Felds zu schlagen, so daß er selbst die 22 yds. ablaufen kann, bevor ein Gegenspieler ihn mit einem Schlag eingeholt hat. Wenn das passiert, und der Schläger hat die 22 yds. noch nicht abgelaufen, ist er aus dem Spiel (run out). Wenn der Schläger den Ball bis an den Rand des Spielfelds schlagen kann, bekommt er Punkte für vier Läufe; wenn er es schafft, ohne daß der Ball den Boden berührt, bekommt er Punkte für sechs Läufe.
Ein Team besteht aus elf Leuten. Meist gibt es dabei fünf, die besonders gut werfen, und fünf, die besonders gut schlagen. Einer ist der „wicket keeper", der die ganze Zeit, während die anderen im Feld sind, hinter dem Rasenstück steht, um den Ball aufzuhalten, falls der Schläger ihn nicht trifft, oder ihn zu fangen, wenn er nur den Rand des Schlägers streift. Es empfiehlt sich, einen guten „wicket keeper" zu haben, der ebenso mit dem Schläger laufen könnte. Es gibt selten Spieler, die im Werfen und im Schlagen gleich gut sind. Sie werden als All-Rounder bezeichnet und sind der größte Trumpf ihres Teams. So ein Spieler ist Ian Botham.
Es sind immer zwei Schläger im Feld, an jedem Ende einer. Die beiden Werfer werfen immer sechs Bälle von ihren beiden entgegengesetzten Seiten her. Wenn von einem Team zehn Schläger aus dem Spiel sind, kann der letzte Mitspieler nicht mehr allein weitermachen, und das ganze Team ist „out". Die Punkte der Läufe aller Spieler werden zusammengezählt und ergeben die Gesamtpunktzahl, die vom Gegner zu schlagen ist.
Es gibt zwei Formen von Cricket: Test Match und One Day. Ein Test Match dauert fünf Tage und jedes Team hat zwei sogenannte „Innings", was sich ungefähr so abspielt:
Team A verzeichnet 349 Läufe in seinen ersten Innings,
Team B verzeichnet 245 Läufe.
Das dauert drei Tage. Der Kapitän der Mannschaft A glaubt jedoch, daß sein Team die gegnerische Mannschaft mit weniger als 300 Läufen aus dem Spiel bringen kann, wenn sein Team auf nur 5 Wickets 195 Läufe verzeichnen kann. Er kündigt also die Innings an, und gibt dem Team B 300 Läufe, die es am letzten Tag gewinnen kann. Dabei hat sein eigenes Team einen Tag, um den Gegner aus dem Spiel zu bringen.
Ein anderer Aspekt ist das sogenannte FOLLOW ON:
Wenn Team A 500 Läufe hat und Team B nur 299, also mit 200 zurückliegt, kann der Mannschaftskapitän von A Team B sofort noch einmal schlagen lassen. Falls sie dann 250 in den zweiten Innings erzielen, braucht Team A nur noch 51, um zu gewinnen. Dies ist für den Kapitän hilfreich, da er sonst überlegen müßte, bei welcher Punktzahl er Team B einsetzen soll, um gewinnen zu können, vor allem solange es noch eine Chance für sie gibt, in den zweiten Innings besser zu schlagen.
Für Spieler, die besonders schnelle oder Drehbälle werfen, ist es vorteilhaft, wenn bei Spielbeginn Gras auf dem Wikket ist, so daß die Bälle, die eine Naht haben, aufprallen und dadurch schwieriger zu treffen sind (der Werfer sollte den Ball einmal aufprallen lassen). Wenn er gut genug ist, kann ein schneller Werfer den Ball direkt auf der Naht aufprallen lassen und ihn damit entweder direkt auf den Schläger zu oder von ihm weg bewegen. Wenn das Spiel schon weiter fortgeschritten und das Gras ausgetreten und plattgedrückt ist, kommt der Werfer mit einem Drehball ins Spiel. Er wirft nun langsamer, aber dreht den Ball mit den Fingern, während er ihn losläßt. Auf diese Weise ist es sehr schwer zu beurteilen, wo der Ball auftreffen wird. Ein geschickter Drehwerfer kann in einem Durchlauf sechs verschiedene Würfe zustande bringen, die sich alle unterschiedlich drehen. *D. Still*

Programm: All Star Cricket, **System:** C-64, **Preis:** ca. 36 Mark (Disc), **Hersteller:** Audiogenie Software, **Bezugsquelle:** u.a. Fachhandel.

GRAHAM GOOCK'S ALL STAR CRICKET enthält alle Grundlagen des 5-Tage-Spiels und natürlich das eintägige Spiel, das durch die Anzahl der Läufe begrenzt ist, die ein Team in 40, 50 oder 60 Durchläufen schafft. Abgesehen davon ist das auch viel aufregender, da mit mehr Kraft und Schnelligkeit gespielt wird. Für den Puristen, der nur Klasseschüsse erwartet, ist das nicht so reizvoll, wobei es jedoch für Leute, die ihr erstes Cricket-Spiel sehen, empfehlenswert ist, einem durchlaufmäßig begrenzten Spiel beizuwohnen, bis sie die Regeln und Eigenheiten des Spiels begriffen haben. Aus „Die Sieben" kann man voll qualifizierte Teams für das Test Match wählen (eine eigentümliche Mischung aus England, Australien, Neuseeland, Indien, Pakistan, Sri Lanka und den Westindischen Inseln. Für die Puristen gibt es bei All Star auch eine Mannschaft der Großen und eine World XI Mannschaft.
Es gibt einen Simulationsmodus, in dem man den Kapitän spielen kann, der nur die Entscheidungen trifft, die seine Spieler dann ausführen. Dann gibt es den Actionmodus, in dem man die Zeit für die Schüsse des Schlägers nehmen und den Werfer möglichst weit und gut werfen lassen kann. Eine größere Wirklichkeitsnähe schafft die Möglichkeit, die Durchschnittswerte jedes Spielers eingeben zu können.
Cricket ist ein Spiel, bei dem es die Leute geradezu lieben, an Statistiken herumzutüfteln, deren Durchschnittswerte zeigen, wie gut ein Spieler ist.
Der Schlagdurchschnitt beispielsweise bedeutet, wie viele Läufe ein Spieler insgesamt gemacht hat(ob in einer Saison, in seinem Leben oder was auch immer). Diese Zahl wird geteilt durch die Zahl der Male, die er aus dem Spiel war. Graham Gooch z.B. hat in einer Saison 1250 Läufe gemacht und war 28 mal aus: Der Durchschnit ist dann 44,64 (ein guter Durchschnitt liegt bei über 40). Oder ein Werfer hat in einer Saison 80 Leute aus dem Spiel gebracht und dabei 1500 Läufe verzeichnet, dann ist sein Durchschnittswert 18,75 (18/1500). Ein guter Wurfwert liegt bei unter 25. Beim Schlagwert geht es um einen möglichst hohen Wert, beim Werfen um einen möglichst niedrigen. Diese Werte sagen uns eine Menge über einen Schläger; z.B. wenn er in der Cricketliga 41 Punkte hat, kann man ihn als einen guten Spieler einstufen, auch wenn sein Testspieldurchschnitt nur 16 ist. Das zeigt, daß er ein guter Spieler ist, solange er nicht gegen die besten Spieler antreten muß. Manche Spieler haben vielleicht einen besseren Wert, wenn sie für Indien spielen, wo es hervorragende Drehwerfer gibt, als wenn sie für die Westindischen Inseln spielen, wo die Werfer sehr schnell sind. Das würde beweisen, daß sie in den Drehbällen besser sind. Die Werte können aber auch irreführen, wenn man z.B. 150 Punkte verzeichnen kann und nach dem ersten Test Match aus disziplinarischen Gründen nicht mehr spielen darf. Man würde mit einem Super-Testwert durchs Leben gehen. Alle Graham Gooch Spieler sind mit ihren aktuellen Werten im Computer gespeichert, und das entscheidet die Wahrscheinlichkeit, aus dem Spiel zu kommen. (besonders im Simulationsmodus; im Actionmodus hängt das natürlich von Ihrer eigenen Geschicklichkeit ab, hat aber dennoch einen Einfluß, wenn Sie z.B. den Ball in die Luft schlagen, und der Schläger, den Sie kontrollieren, einen hohen, also guten Schlagdurchschnitt hat bzw. der Werfer einen hohen, also schlechten Wert hat: In diesem Fall wäre es wahrscheinlicher, daß der Spieler draußen im Feld den Ball nicht fängt.) Alle diese Fakten sind im Programm von **AUDIOGENIC** eingebaut, ebenso wie ein Action Replay und ein Übungsmodus. Also keine Panik! *Astrid Ruuben*

Animation	**9**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**9**
Preis/Leistung	**9**

TAUSCHE

Verkaufe diverse C-64 Software write to: PIK 052818 C, 5100 Aachen.

C-64 + Amiga Software
Tel. 06821/88689. Nur vom Besten z. B. Karate Kid II, Defender of the Crown, Barbarian und vieles andere mehr. Sofort Liste gegen RÜckporto anfordern.

Suchst Du neue Top-Soft
für Amiga? Ich habe sie!!! Superbillig!!! Write to: Postf. 1223, 6544 Kirchberg

Forest II & Captain Zapp (D), BMX Trials & Spukschloß & A Fistfull of Bucks (K) for sale!!! (low prices!!!) call 0981/94916 (Didi von 14-16 Uhr)Tauschpartner/in dringend gesucht!!

Jede Menge brandneuer Topgames!
(für C-64-nur Disk). Verkaufe wegen Systemwechsels alle meine Programme superbillig! Schnell Liste anfordern PLK 047 587 C, 8951 Kaufbeuren.

Verk. Spiele original: für C-64 Tomahawk, Split Personalities; Für Commodore CBM 128 Rocky Horror Show. Alle für je 20 DM. Abs. H. Ertl, Dillinger Str. 14, 8857 Wertingen. *Danke*

Achtung! Superpreise C-64-Disk:
Cholo 20 DM, Nemesis 15 DM, Chameleon 20 DM, Terror o. t. deep 15 DM, Space-Harrier 15 DM. Nwtg. Floppy 1541 220 DM, Viele Data-B. Bücher: Billig!
Tel. 06228-8356.

Biete neueste Software (kein Tausch). Schreibt schnell an:
PLK 080885 C, 7520 Bruchsal 1, West-Germany.

Achtung! *C-64* Dringend!
Verkaufe Original-Spiel "Guild of Thieves". Originalverpackung, Disk (2) für C-64/128! Mo-Fr ab 14 Uhr, 09452/444, verlangt René.

Amiga 500/1000/2000...Atari St...64.
Biete neueste Software (zum Teil mit Anleitung, auch Anwenderprogramme) zu fairen Preisen & 100 % sicher.
6680 Neunkirchen,
PLK 059386 B... Besonders für angehende Programmierer: Lattice C, Aztec C, Seka..........

Verk. Super-Public-Domain Software!
Katalog-Disk: 5 DM.
1 Katalog + 1 Spiel + 1 Anw. Disk: 10 DM. MS-DOS + C-64:
PC-Club, Schöpfergasse 34,
8300 Landshut.

C116*C16*C116*C16*C116*C16
Das Super-Angebot für alle C16 und C116 User: 8 Top Programme für nur 20 DM!! 20 DM-Schein an
Michael Sieber, Hauptstr. 112,
8701 Frickenhausen.

***** VERKAUFE *****
Newest . top . stuff . on Amiga + C-64.
PLK . A 034357
4430 Steinfurt 2.

Originalgames für C-64 Disk.
Deceptor 20,-DM, Eidolon 15,-DM, Sky Runner 15,-DM, Transformers 15,-DM, Tarzan 15,-DM, Asterix 15,-DM, Space Harrier 15,-DM und viele mehr.
Liste bei Reinhold Melber,
Josef-Matterner-Str.,
8850 Donauwörth.

WAHNSINN!!!! Topsoftware - Toppreise - Amiga Liste + Infos für 0,50 DM Porto, jetzt anfordern!!
PLK 32926000,
4444 Bad Bentheim, West-Germany.

C-64 und Schneider-Originale mit Anleitung müssen weg, brauche die Software nicht mehr! Kassetten für 6,-DM, Disks für 12,-DM. Zum Teil noch sehr neu! Gut für jeden. H. J. Ullrich, Glöcknerpfad 27, 3500 Kassel.
Auch interessant für Händler. Superangebot!

Amiga-Originale mit Anleitungen.
Z.B. Knigt - Orc, Karate-Kid II, Chessmaster 2000, The Pawn, Portal, Instant-Musical. Shanghai, Mindshadow usw. für nur 20,-DM pro Stück.
H. J. Ullrich, Glöcknerpfad 27,
3500 Kassel

MS-DOS - Software billig zu verkaufen! PC-Games Originale mit Anleitung z. B. Tracker, Scrabble, Chesmaster 2000, Subbattle, Artic-Fox, Marble Madness usw. H. J. Ullrich.,
Glöcknerpfad 27, 3500 Kassel.

DREAM-GIRLS - brandheiß, ein pikantes Adventure, deutsch mit Supergrafik, 4 Diskseiten, C-64, 29,95 + NN. Marcus Anens,
Am Quälberg 6a, 3170 Gifhorn,
fordern Sie Infos an!

CONTACT - markt

Achtung!!!

Folgende Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn, indiziert:

Battlezone	G.I.Joe I + II	River Raid
Beach Head	Girls they want to have fun	Seafox/Seawolf
Beach Head II	Green Beret	Sex Games
Blue Max	Hitler Diktator	Silent Service
Castle Wolfenstein	Infernal Runner	Skyfox
Commando	1942 Trainer	Soldier One
Commando Lybia Part I (Blizzard Part I)	Nice Demo	Speed Racer
Desert Fox	Paratrooper	Stalag I
Eroticon	Porno Dia Show	Stroker
F 15 Strike Eagle	Protector II	Swedish Erotica
Falcon Patrol	Raid on Bungeling Bay	Tank Attack
Falcon Patrol II	Raid over Moscow	Teacherbusters
Flyerfox	Rambo, First Blood Part II	Theatre Europe
Friday the 13th	S.D.I.	Prohibition
Anti-Türken-Test		1942
		Star Soldier

Der Verlag behält sich vor, bei allen Verkaufsangeboten indizierte Spiele ersatzlos zu streichen!

Verk. Orig. Software. C-64 Cass: Sektor 90, Exolon, The Tube, Mean City, Mystery of the Nile, Hybrid, je 10 DM. C-64 Disk: Vermeer, Guild of Thieves je 30 DM; Red LED, Breaker je 20 DM. CPC Cass: Gholo 20 DM; CPC Disk: Indor sports, 20 DM, Hybrid, Centurions, Ziqqurat je 10 DM. Atari ST: Vermeer, Knight Orc, Tracker, EP Art Studio je 30 DM. Briefe mit Rückporto an:
Klaus Vill, Albertusstr. 45,
8901 Biberbach

*** Public Domain Software C-64 ***
Über 270 Programme. Liste gegen 80 Pf. - Marke bei:
Ulrich Müller, Hertzstr. 45,
8600 Bamberg.

Neueste C-64 Software!
Barbarian 8 DM, Wizball 8 DM, neu von Epyx California Games (Surfen, BMX, Scateboard,...) 10 DM und noch viele andere!
Schickt an Martin Kreindl,
Erlach 123, 6150 Steinach in Tirol (Österreich).

Wegen Systemwechsel ca. 200 (Sony2D)-PD-Disks abzugeben. (Viele exklusiv bei mir)...anrufen:06821/21924 (ab 14 Uhr!) Th. Badecker,
Grabenstr. 10, 6680 Neunkirchen
... Es lohnt sich!!! ...

AMIGA-Top Software
Always first, always best, call or write to: P.C.T.!
Postfach 1102,
4807 Borgholzhausen
West-Germany, Tel. 05425-6325

TNG Contact Dan Dare of T.N.G.
PLK 123000 C, 2900 Oldenburg

PD-Software .. wegen Systemwechsels verk. ich meine ges. PD-Sammlung (auf Sony2D-Disks!) Ca. 200 (auch einzeln):
Th. Bädecker, Grabenstr. 10,
6680 Neunkirchen
Tel.: 06821/21924 (ab 14 Uhr!!!)

E R O T I K A - außergewöhnl. Adventure, C-64 aufregende Bilder, 3 Disks, deutsch, 29,95 + NN, EROTIKA II-19,95, beide 39,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7,
3000 Hannover 61, auch Infos.

Verkaufe Originale zu günstigen Preisen. Habe für C-64 Labyrinth-Tomahawk-Asterix-Scooby-Doo-Paperboy-Indoor-Sports-Masters of the Universe. Bis bald.
Günter Conzen jun.
Moselweinstr. 59, 5591 Eller/Mosel

Schnell · zuverlässig · preiswert

C 64	Cass.	Disk	Atari XL/XE	Cass.	Disk
Bismark		46,–	Arcanoid	26,–	39,–
Death Wish 3	29,–	44,–	Auto Duell		49,–
Epyx Epics	29,–	42,–	Deeper Dungeons	16,–	19,–
Exolon	26,–	37,–	Football of the Year	29,–	46,–
High Frontier	32,–	47,–	Gauntlet	29,–	43,–
Living Daylights	32,–	47,–	Living Daylights	43,–	
Mega Apocalypse	29,–	42,–	Nato Comander	33,–	46,–
Moebius		64,–	Phantasie		57,–
Mystery of the Nile	27,–	42,–	Pirates of the Barbary Coast		31,–
Phantasie III		69,–	**68000er**	**ST**	**Amiga**
Saboteur II	25,–	32,–	Knight Orc	64,–	64,–
Solomons Key	29,–	44,–	Garrison		71,–
Starfox	32,–	42,–	Taipan	56,–	
The Tube	27,–	39,–	Barbarian	73,–	73,–

Liste anfordern – es lohnt sich! (für alle Computer – Typ angeben)

Lieferung per Nachnahme / Scheck
zzgl. 4.– Porto und Verpackung

printadress
Inh. Wolfgang Mergel
Postfach 1573 · 3548 Arolsen
☎ 05691/3366

Vokabellernprg. für den C-64.
Preis 10 DM (incl. Disk u. Porto) Dateien zu RS Learn. E. (Klett-Verlag bestellbar, je Jahrgang 10 DM).
Postlagerkarte 034537 C,
4300 Essen 1
PS: Ferner Textver., Diskverw. und LRS 64 (mit Dateien) je 10 DM.

Verkaufe (Tape) P. O. D., Star Raiders 2, Last V8, Hexenküche I und II, Now Games 3, S. Attack, W. Commander und Sky Runner; Nur zusammen für 40,- -DM + Porto.
Bei Gunther, Tel: 07132/2216

Verkaufe Original Geos mit Handbuch, bei Gunther Widmann,
Erzbergerstr. 47,
7107 Neckarsulm,
Tel: 07132/2216.
Verkaufe auch noch: Aliens und Big Trouble..., je 25,–DM (Disk)

Verkaufe Hyper-Sports für pralle 10 DM (most wird nicht genommen) Tel. 02664/7335. Love me Tender. Specials to most of eusel. Na Haas wie geht es the big daddy?

* * * * * * * * * * * * * * * * *
Tape to Disc-Kopierprogramm mit über 400 Löschungen auch headerlose. Wird laufend ergänzt. Für alls CPC's nur 50 DM. Weitere Infos bei:
Software-Handel Weber
Hallerhüttenstr. 6
8500 Nürnberg 40
Tel.: 0911/499103
* * * * * * * * * * * * * * * * *

Top-Games C-64! Last ninja, Ace of A., Infiltrator, Jack the Nipper, Rasputin, Kane, Molekule man, Hollywood or bust, Spellbound. 40% unter Neupreis. Nur Tape! Tel.: 02851/2511

Super-Ratequiz mit 440 Fragen!!
64'er Ratequiz: Disk 10 DM, Tape 12 DM. Bestellen bei:
Alexander Lohberg
Brinkstr. 11, 4285 Raesfeld,
Tel.: 02865/8483

Neueste Top-Software
Billigste Preise: 10 Disks 20 DM
Mags MCG, PLK 000835 B,
7000 Stuttgart 80

Verkaufe Software für Atari ST:
Phantasie 3, Autoduell, Ultima 4, Hardball, Gunship, Wizard's Crown, Defender of the Crown...
Tel.: 07041/7946 Liste gratis!!!

Gratis Software Info anfordern!
Neue Programme + Spiele für C-16/Plus 4, Kopierprogramme + Anwender (z.B. Datenverwaltung 64KB)
Postkarte genügt
Ch. Görtz, Postfach 11 05 18,
6100 Darmstadt

Software für VC-20 und C-64 zu Minipreisen! Anwender- und Spielprogramme. Auf Disk und auf Tape. Katalog gegen 80 Pf. von:
SF-Soft
Mühlenweg 7
3401 Seulingen
Bitte Computertyp angeben!

Hey USER you search for the best C-64 and Amiga Software in the world and American an:
PLK 040836C, 5000 Köln 30

SUCHE SOFTWARE

Suche für C-64 auf Disk.
Programme für Haushaltsführung (anstelle Haushaltsbuch); Gebühr wird gerne bezahlt. Angebot an:
Jochen Galesic, Strohberg 7,
7000 Stuttgart 1.

Suche Dolphin DOS für C-64, biete 20 DM & 10 Disks mit den neuesten Games, z. B. California Games, Last Ninja, Defender of the Crown und vieles mehr. Schreibt an: TGC PLK 033355 C,
2100 Hamburg 90
(oder Speeddos)*** Schnell!

Suche alle Arten von Karate-Games und die Anleitung zum Adventure The Pawn. Schickt Eure Angebote an:
Oliver Wohlgemuth,
Reichenbacher Str. 23
4410 Warendorf 1

Suche Atari XL/ST Software
(nur Diskette) und Atari SF 314. Angebote bitte an:
Klaus Faulbaum, Sonnenhalde 59,
7900 Ulm

VERSCHIEDENES

Suche für C-64 Software, Anleitungen Tips und Tricks, Karten usw. Listen bitte an:
Dieter Braun, Weihergasse 93,
7230 Schramberg.

Sie benötigen digitalisierte Sounds, Effekte, Sprache von hoher Qualität in Ihren Atari St Progr.? Holger Kuchling, Ina Seidel Str. 8, 4740 Oelde 4
Prof. Soundunterstützung!!!

Ich suche gebrauchte CD's !!!!!!!! Listen an:
Stephan Fabian, Fichtenstr. 11,
3490 Bad Driburg!!!

* * * * * * * * * * * * * * * * *
Wer hat Lust uns etwas über die Faszination des Computers f. wissenschaftliche Studie Raum Ffm. zu erzählen?
Institut f. Sozialforschung
Senckenberg Anlage 26
6000 Frankfurt 1
Tel.: 069/752003 N. Ritter
Mo + Di 14-16Uhr.
* * * * * * * * * * * * * * * * *

L e e r d i s k e t t e n?
Tel.: 0431/569216, zum Wochenende:
Tel.: 0481/72839.

Suche dringend gut erh. **ASM 5/87**
A. Minx, - Josefstr. 15-7
7000 Stuttgart 70
C-64 Durin the dwarf greets BB and TDA.

H I L F E
Wie komme ich bei dem Adventure "Harcon Hüter des Lichtes" in Teil 1 am Troll vorbei ohne gekillt zu werden?
Tel.: 08283/1561.

Suche deutsche Anleitung von C-64 - Kampfgruppe. Biete 20,–DM!
Tel.: 02804/1376

******* Private Fotos *******
(nur für Erwachsene!) ideal zum digitalisieren. Bitte Unkostenbeitrag beilegen, da arme Schülerin. AB DM 20,–
Monika Bachert, Wohng. 5,
Strohberg 7/9, 7000 Stgt. 1, Auch NN-VERSD.

Bitte beachten...

Aus aktuellem Anlaß weisen wir nochmals darauf hin, daß private Kleinanzeigen nur noch gegen Vorkasse veröffentlicht werden. Alle eingehenden Kleinanzeigenaufträge ohne die entsprechende Bezahlung finden keine Berücksichtigung und werden nicht veröffentlicht!

Tausche dk'Tronic § - Sprach-Synthesiser gegen Maestro-Stereo-Verstärker.(Software in ROM)
Jens Krautscheid, Kirchenstr. 2a
8257 Armstorf, Tel.: 08081/2540
CPC Schneider.

DISKETTEN m. Garantie
5 1/4", 48 tpi, **DM 0,75**, 2 D
3 1/2", 135 tpi, **DM 2,50**, 2 DD
Allgem. Austro-Agentur
Ringstr. 10, D-8057 Eching
Tel.: 08133/6116

Hey Kumpel werde Mitglied im User-Club Drolshagen. Was Du brauchst ist ein C-64 oder C-128. Was Du bekommst (Public-Domain Software, Tausch, Kauf etc.) Write to: PLK 06320
5133 Gangelt (Rückporto!!!)

ACHTUNG!!!
Suche ASM-Hefte 1,6,8/87. Zahle für guterhaltene 6 DM. Meldung bei:
Michael Riebau,
Bonnerstr. 51, 5300 Bonn 2,
Tel.: 0228/317595 (zahle Kosten)

Tausche Software - C-64
Tel.: 06439/7834.
Habe z. B. The last Ninja, Defender of the Crown, The Pawn, Pawn 2, Trivial Pursuit, Three Musketeers, Reisende im Wind, Nemesis the Warlock usw.

STOP/if you want to swap Topgames on the C-64 then contact us. Write to:
War-Systems, PLK 066300 A,
2850 Bremerhaven. Only Disk.

TAUSCHE

Hi, here is FCM if you want to swap with me new C-64 stuff.(All the new stuff) then write to FCM
PLK 042443 C, 2400 Lübeck, BRD
bye bis bald FCM Greetinos to: TFP, ACA, ACSC, URS and...

Contact us for swapping newest stuff on Amiga and C-64. hot!! Send Disks and Lists to: MVT,
PLK 114151 C, 8700 Würzburg 1.

CSS is looking for someone to swap.
Contact C. S. S: CSS,
PLK 101808 C, 5440 Mayen 1.
But we swap only C-64er stuff!

Suche Tauschpartner! 800 XL
Schickt eure Listen an:
Christian Lascheck,
Robert-Koch-Str. 33, 5414 Vallendar

Tausche Top-Games für C-64/C-128 und Amiga! Nur Diskette!
Schreibt an: Mach 3,
PLK 122262 C, 6450 Hanau 1,
+ (only C-64) Mach 3,
PLK 016889 C, 6000 Frankfurt 1.

AMIGA-Top Software
Always first, always best, call or write to: P.C.T.!
Postfach 1102,
4807 Borgholzhausen
West-Germany, Tel. 05425-6325

Tausche Games C-64 Disk!!!
Habe World Games, Borrowed Time usw. Schickt Listen oder Disk an
Alfred Mora, Gablonzerstr. 38,
8312 Dingolfing
oder ruft an 08731/4732.

Suche Tauschpartner für C-64 besitze Top-Games. Listen oder Disks an
Speedy Soft,
PLK A 057269, 4708 Kamen BRD.

Suche zuverlässige Tauschpartner für C-64 Disk! Brauche: Out-Run, SAS Strike Force, Asphalt, Ikari-Warriors, Rampage usw.! Habe neueste Games!!
Tel.: 0981/2185. Bitte ruft mich an!!

Suche zuverl. Tauschpartner!
(C-64). Schreibt an:
Blue Thunder, PLK. 126036 C,
4050 Mönchengladbach 5
(Only Disk.)

***** STARLINE *****
Verkaufe und tausche hottest Software
write to: PLK 063192 C,
5000 Köln 91.
(Only the hottest stuff!!)

Contact us to swap (VC-64 Disk).
MTA-Factories, PLK 1141,
7710 Donaueschingen.

To swap Amiga + C-64 stuff
contact: PLK A 005532,
D-4750 Unna 1
!!! The Avening Angels 4750!!!
!!! Teasy and Blackfire !!!

I'am searching for Amiga-Swappers.
Write to: Alex Delbol,
Buckesfelderstr. 60, 5880 Lüdenscheid
Hi: Gobot, Champs, Cobra Crew.

Tausch + Verkauf neuer Software!
(Profis + Beginners) Liste (mit Disk!)
an: PLK 074448 C,
7950 Biberach. Bis bald! I see you!

Suche Tauschpartner für den C-64!!!
Habe neue Games. Ruft an.
Telefon 05381/8616 (David).
Greetings to: T. F. C., Maka Soft. Only Disk! Hurry up!!! Good bye.............

Tausche und verkaufe neueste Games auf C-64/Disk! Habe z. B. Guild of Thieves, California Games, Erotika, Defender O. T. Crown. Schreibt an:
Torsten Windt, Stockumer Str. 42
5810 Witten-Annen.

Wollt Ihr euren spielehungrigen C-64 ständig mit den neuesten Games füttern? Dann habt Vertrauen und schreibt an: Kid Galahad, PLK A 045765,
7470 Albstadt 1, - nur Disk.
Habe: Living Day, Boulder Final, Exolon, Top F. Eliminator, uvm.

Vertausche alte und neue Games.
Disk. 100% Antwort, melden bei:
Martin Hermeling, Stockhaken 16,
4444 Bad Bentheim
Rückporto nicht vergessen. Auch für Anfänger. XXXXXXX Schnell XXXXXXX

Suche zuverlässigen Tauschpartner (C-64 Disk).
Habe z. B: Arkanoid, Defender of the Crown, Krakout, melden bei:
Andreas Savelsberg, Weiern 147,
5100 Aachen.

xxxx Amiga xxxx Amiga - Neuling sucht nette Tauschpartner zwecks Programmtausch!!! Über 80 Disks vorhanden! Bei: Ralf Heles,
Herkenegge 4, 5828 Ennepetal.

Tausche Software
PLK 122264 C,
6450 Hanau 1

Swap Soft C-64
call 07732/6845 or 07732/10565

Hey USER you search for the best C-64 and Amiga Software in the world and American an
PLK 040836 C, 5000 Köln 30

Suche Tauschpartner für C-64 Disk.! Habe Spiele wie World Games, Tarzan, Hypa-Ball deutsch u. v. a. Schickt eure Disketten an: Jens Dern,
Schiffenbergstr. 49,
6301 Pohlheim 2.

Habe die neuesten Amiga-Games
Disks und Listen an PLK 043962B,
4000 Düsseldorf 1
Wenns geht bitte Rückporto
Auch Anfänger haben eine Chance.

Tausche Amiga Software
Info: PLK 042473 C,
D-2400 Lübeck 1.

!!Hi C-64 User!!
Tausche oder verkaufe Software. Schickt Liste an: PLK 064204 C,
2390 Flensburg.

TAUSCHPARTNER gesucht!
C-64 Disk.
Alexander Jurkat
Hitzenbergstr. 5, 2100 Hamburg 90.

Ich tausche neueste Games
z.B. Defender of the Crown, Marble Madness usw. Schickt die Listen mit Eurer **neuesten** Software an:
Torsten Engel,
Bergstr. 51, 6633 Wadgassen.

We have the newest stuff on C-64
Defender o. t. Crown, Barbarian, The last Ninja, Arkanoid 2, u. a. (Disk!!!)
Schreibt mit Listen an: FIGHTER,
PLK 100887C, 7150 Backnang.

******* C64 C64 C64 C64 C64 *******
Suche und Tausche Software. Habe: Defender of the Crown u. a. Schreibt an:
Christian Herschung
Eitorfer Str. 59, 5464 Asbach
* Suche Bards-Tale II *

Suche Tauschpartner für allerneuste C-64 Software (nur Disk.). Schreibt an:
Playbox,
Postfach 188, CH-4125 Riehen.

C-64 * Amiga * C-64 * Amiga *
Wollt Ihr die beste und neueste Softw. besonders billig? Dann schreibt an
**** PLK 092517 A * 5110 Alsdorf
**** Info gegen frankierten Freiumschlag.

Amiga Software!
Tausche und suche Amiga Software!
Stefan Hentschel
Aachener Str. 77, 5142 Hüchelhorn 2
!!!!! Schreibt mir !!!!!

Tausche und verkaufe only the newest stuff on Disk. write to:
PLK 123405 C, 4800 Bielefeld 15
C-64 only 100% Disk. zurück.

Wir haben neuste C-64 + Amigasoft.
Listen gibt's gratis bei: X-Ray,
P. O. Box 118, 6260 Reiden
Switzerl.

Verkaufe od. tausche Software
für C-64 nur Tape. Habe neueste Spiele. Schreibt oder schickt Eure Listen an:
Wolfgang Hüber,
Schillerstr. 46, 8070 Ingolstadt.

N.E.W.E.S.T.*.S.T.U.F.F.!
Suche Tauschpartner für C-64 im *In- u. Ausland. (Disk) write to: (TGS) 87 PLKK 054765C,
8960 Kempten
N.E.W.E.S.T.*.S.T.U.F.F.!

-TAF- sucht noch Tauschpartner!
Top-Games für C-64 vorhanden (Disk).
Schickt Disks an: TAF,
PF. A9, A-3340 Waidhofen.
100%ige Antwort! + + + Austria + + +

Contact us to swap the hottest stuff on Amiga! Contact: PSC
PLK A022929, 2083 Halstenbek!

Hey Freak! Do you need new soft? Yes? Then contact me soon for it! Area 40, Postfach 110632,
8400 Regensburg 11 (C-64).

Pentagon!
Only the latest news
DOZE - PLK 102061,
C-2061 Itzstedt
Only Upper Guys - no Jerks
C-64 - Amiga

Hallo 64er Freaks. Ich suche Tauschpartner im Raum Stuttgart (WN). Ich grüße: J. R. Garfield und den EOC. Schreibt an
-COSOWI-, PL, 2057 Winnenden 1

********* Commodore-64 *********
CSM-101 are searching for new Swap-Contacts. (Always NEWEST Stuff from USA + GB!!!) Send your Disks to:
CSM-101, PLK 080158 C,
(or PLK 080156 C) 4630 Bochum 1

C-64 Topgames Guild of Thieves, Calif. Games, Living Daylight u. v. a. Allway the newest stuff with the lowest price. Schreibt an: George PLK 057559 C,
6500 Mainz 1.
Habe auch Anwenderprg. mit origin. Anleitungen. Liste gratis.

Silicon Dream is searching for good contacts worldwide. Send Swap-Disks (not older than one week) to:
PLK 112226 C! Where?
6484 Birstein!
We've newest stuff!
C-64 and Amiga.

C-64 Disk*C-64 Disk*C-64 Disk*
Suche Tauschpartner! 100% Antwort.
Send lists and Disks to
PLK 099925 A, 2300 Kiel 17
C-64 Disk*C-64 Disk*C-64 Disk*

Here is TFX in 1997....
Hi Freak...Only Disk...C-64...when you search new stuff write to: PLK 042633 C,
4709 Bergkamen
Hi to all my contacts

Anfänger sucht Tauschpartner!
Schickt Eure Listen an:
Tommy Höder, Postfach 13 27,
8170 Bad Tölz
Nur Disk und C-64!!!

The BGS are searching for hot soft write with lists or Disks to: PLK 083882 A or
PLK 083886 A
2160 Stade, West Germany.
We answer 1000%

Amiga the best!!!
The Phantom has all the new stuff und antwortet 100%ig.! Liste anfordern:
PLK 106001 C,
4040 Neuss 1.

We have always the newest Software for the Amiga!!!
Please contact us: Generation + / PLK 021411C / 2300 Kiel 1 /West Germany.
We wait for your answer.

If you wanna get in touch with the worldruling italian CR. write to: Italian CR, + Man at work (C-64) PLK 042439 C
2400 Lübeck
(Softwareverk., New stuff swap).

Hey boy without Games!
You search for a Swapfriend? Than i'm the right. Write to Batman of the 5th Dimension,
Postfach 70*7732 Niedereschach* !
Amiga i swap only on Amiga!
Hi Denver;IC

If you want to contact us then call 02402/20920 (Ali). We have only the newest stuff. Please ring up between 10 ans 11 o'clock. Ali- Software IN + greetings to all our contacts!!!!!

For all the latest stuff to swap. Send a letter to us:
M. O. S. P. O. - Box 375
CH-6043 Adlingenswil Switzerl.
PS. We are looking for A 6000 Programmer in Switzerland!!!

Amiga*Amiga*Amiga*Amiga
Suche neuen Stoff!!! Wenn's geht zu guten Preisen. Suche auch Tauschp. Jeder willkommen (auch Anfänger). Write to PLS,
PLK 101805 C. 5440 Mayen.

Suche Tauschpartner für C-64!
Immer neueste Software vorhanden! Schickt Eure Listen an: Kai Walter,
Friedensstr. 35, 6301 Pohlheim 2
Tel. 06404/7461
Suche Ikari Warrior.

We are swapping newest stuff! Contact us under:
TOF, PLK 042176 B, 6242 Kronberg
only Disk. (C-64)

We are swapping newest stuff Please send your Disks to:
TOC, PLK 042176 B, 6242 Kronberg 1 – answer 100%, Hi to: DSS, WCMR Steel, TPC, ZEWA-Soft!

C-64 tausche Topgames!
Habe Enduro Racer, Defender of the Crown u. a. Superspiele; Suche Ikari Warriors, Quill, Graphic Adventure Creator u. a.; Call 092941/572 and ask for Kai.

The Ultimate Warrior sucht Tauschpartner für C-64 (Disk). 100,5% Rückantwort, wenn Rückporto beiliegt. Write to:
PLK A 014472 / 6450 Hanau 7
West-Germany
Top Software vorhanden!

Hi! Message to you! B. C. S. is looking for new contacts! if you want to swap, call 0511/755740. Fragt nach Andreas. PS. only newest stuff.

Boulder Dash Freaks aufgepaßt:
Suche Tauschpartner von Boulder Dash Games und Cars vom Construction Kit. Meldet Euch bitte erst ab 19 Uhr.
Tel.: 069-54 27 74.

We are looking for new contacts!!! If you want to swap newest stuff on C-64 or/and Amiga, write to:
TFA Enterprises (ZAB)
Poste Restante A-046530, D-7260 Calw.

AUSTRIA
Bieten brandheiße Software für C-64
z.B.: End. Racer, Krakout, Nemesis, Gauntlet, **Gratisliste** bei M. Füreder, Maximilian Str. 12,
A-4201 Gramastetten anford.!

Amiga * Amiga *** Amiga *****
Supersoftware - superbillig
PLK 057561 C, 6500 Mainz 1.
Let the sun shine on your screen!
***** Amiga *** Amiga *** Amiga**

T. A. E. sucht Tauschpartner
Tel. 0214-42589 (Christian) !!! only C-64 -Disk. !!! Bye, Bye!! Hi to: TFC, WBC., SLS, MPI, Strongline... We're searching for new contacts.

The New Software Generation on C-64 con now begin! We have the newest stuff for you and the lowest prices. We are also looking for Top-Games - Please contact us soon...
PLK 052843 C–INSIDER THE BEST–
5100 Aachen

HEYYOU! We are looking out for hot swap-contacts. Only for C-64 + Disk!
Contact us:
PLK 099749 A, 7900 Ulm

Do you want to swap with me?
I have all news from USA + GB. Top-Games! Kaufe und verkaufe auch Disk (C-64) List or Disk to: PLK 052843 C, 5100 Aachen

BIETE AN:
Newest top stuff on Amiga & C-64
Call 02552/62108 (Markus!)

Hello FREAKS Please read this!
Ich suche zuverlässige Tauschpartner für meinen Atari 800 XL + Floppy. Wer Lust hat, schreibe an mich. Tauschmaterial bereits vorhanden, z.B. Tomahawk, Spindizzy, The pawn, Space Lobster.... meine Anschrift: Oliver Plink
Im Kirchenöschle 6
7904 Erbach 2

THE TNG Soft Swap C 64 Crew
Contact on: PLK 123000 C
2900 Oldenburg

Nur die Besten für den C64, z.B.:
California Games D68. Indiana Jones 42:28. Mask 40:26. Moebius D54. Defender of Crown D40. Roadrunner 36:25. Pirates 49:40. Frankenstein 37:28. Legacy for Ancients D54. Mindstone 37:28. R.I.S.K. 37:28. I.Q. 46:29. Kaos 33:23. Shadow Skimmer 35:25. Thing Bounces Back 46:32. Prestige Collection. D43. Lurking Horror D74. Jewels of Darkness 46:35. Europe Ablaze D49. Halley Project D51. X15-Alpha 42:28. Bangkog Knights 40:26. Rebel Planet D61. Three Musketeers 40:28. Wizards Crown D45. Roadwar 2000 D51. Armageddon Man D46. Solomons Key 46:32. Revs Plus 36:28. Gettysburg D59. Kampfgruppe D60. Rebounder 35:26. World Class Leaderbd. 36:25. Shard of Spring D49. Barbarian36:25. Scary Monsters 37:23. Hellowoon D37. Colonial Conquest D51. Bubble Bobble 37:28. Quartett 40:28. Hollywood Hijinx D72. Reisende im Wind II 54:37. Football Manager 50:42. Inheritance 2 Sector Ninety 37:28. Enduro Racer 40:28. Vermeer 54:37. Sub Battle Simult. D75. Star Raiders II 40:28. Trinity D89. Epics von Epyx 37:25. 46:32. Guadal Canal 47:33. High Frontier 40:28. D:K

Alle Spiele und Programme für den C64, 800XL, Amiga, Atari ST und Personal Computer: Fordern Sie die Liste für Ihren Gerätetyp!

FUNTASTIC ComputerWare
D 8000 München 5. Müllerstraße 44. Telefon 089 - 2609593

SUCHE HARDWARE

Suche C-64, 1541, Monitor, Drucker u. weitere Hardware. Kaufe auch einzelne Teile, d. h. z. B. auch nur C-64. Angebot an: PLK 034537 C, 4300 Essen 1.

Suche Floppy für C-16!
Angebot an: Rüdiger Lychatz, Marienstr. 87, 4950 Minden.

Wer verkauft Video-Digitalisiergerät für C-64?
Zahle Hälfte v. NP. Bitte an:
Stefan Gburrek, Schulgasse 3,
7100 Heilbronn.

C-64*C-64***C-64***C-64*****
Suche Floppy 1541 (bis 300 DM) und Tauschpartner für Disk oder Tape!
David Landskron, Stettinerstr. 5,
3418 Uslar, Tel.: 05541/3696

BIETE HARDWARE

Verkaufe Commodore Plus 4 + Datasette + Joystick + 3 Spiele + 2 Compute-mit + Handbücher. Komplett 150,–DM. Tel.: 02301/4360

C-64 + Floppy 1541 + Competition Pro + 2 Diskboxen + Magic Formel + 150 Disks + Literatur + Lernprogramme + Sound Digitizer für 800 DM!!!
Tel: 089/670 90 13 (Helmut)

Verkaufe gebrauchten Robtek-Gamekiller für 58 DM (Vorkasse).
Christian Estermeier
Funkenweg 42, 8264 Waldkraiburg.

Verkaufe für C-64/128 eine Maus!
Preis nach VB. Suche außerdem Tauschpartner für C-64. Ruft an, wenn Ihr Interesse habt!!
Tel. (08841/2463), nach Christian fragen!

Verkaufe meinen 1/4 Jahr jungen C-64 mit GEOS, Datasette, Handbuch und Garantie zum Spottpreis von 250 DM. Interessenten wenden sich bitte an: Harald Fahl,
Ihringshäuser Str. 68,
3500 Kassel
(bitte Rückporto beilegen.)

Trenne mich schweren Herzens von meinem Spectrum 48K mit umfangreichem Zubehör (Joystick-Interface, Datenrekorder, Interface One, Microdrive mit 3 Cartridges, ZX-Printer, Kabel, Handbücher). Preis: Insgesamt nur 450 DM! Harald Fahl,
Ihringshäuser Str. 68,
3500 Kassel
(bitte Rückporto beilegen).

Verkaufe C-64 + VC 1541 + Dolphindos V2.0 + 100 Disks!!! Topzustand, aber Floppy leicht def.!! Betriebssystemschaltung u. Reset vorh.!! VB 700,–DM!
Call soon: 0941/97112!

Verkaufe gut erhaltenen MSX-Computer (Sanjo-MPC-64) mit vielen Spielen (Avenger, Punchy. F-16-Fighter, usw.) Preis auf Anfrage. Anruf ab 19 Uhr.
Telefon: 08031/86548

Glass House Games

Englische Ware! Schottische Preise! Deutscher Service!

Alfred Heinrich Itter
Glass House Games
Postfach 1202
3582 Felsberg
Tel.: 05662/5354

Die Knüller des Monats!

Football Manager IBM 50 DM

Goldrunner Amiga 80 DM
Backlash ST 55 DM
Gunship IBM 100 DM
Arkanoid IBM 65 DM
Terrorpods Amiga 80 DM, ST 65 DM

Außerdem: Gamma Games, Championship Icehockey, Great Escape (für IBM); Sidewize (Spectrum); Star Games, Phantasie 3, Bismarck (C 64 Disk.); Annals of Rome (ST); Impact (Amiga, ST)

Große Auswahl an Software für C 64, Schneider, Spectrum, IBM und Kompatible (Schneider PC), Schneider Joyce, Atari ST, Amiga, BBC, Apple.

Händleranfragen erwünscht

Überzeugt? Na, logo! Dann fordert doch einfach unsere Preisliste an (gegen 1,30 DM in Briefmarken), und ab geht die Post an GLASS HOUSE GAMES!

Übrigens: GLASS HOUSE-Preise sind Endverkaufspreise (inklusive Porto und Verpackung). Lieferung nur gegen Vorauskasse. (Scheck, bar oder per Überweisung.) Porto und Verpackung kostet nichts extra! Hier unsere Bankverbindung: Stadtsparkasse Felsberg, BLZ 520 515 55, Konto-Nr. 347 765, Postgirokonto Frankfurt, BLZ 500 100 60, Konto-Nr. 357 810-602.
Achtung! Adresse und Computersystem bitte deutlich angeben!

Neu: mit Laden | **GAMESOFT (Inh. Karl-Heinz Mund)** | Neu: mit Laden

Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel. 06181/252381
HOTLINE tägl. von 10-18 Uhr, Samstag 10-13 Uhr
Spiele- und Anwenderprogramme für alle Computer

C-64 direkt aus Amerika	Disk	Amiga	Disk
		The Fairy Tale	119,–
California Games	89,–	Kampfgruppe	119,–
Sub Battle Sim.	109,–	**Atari XL**	Disk
PHM Pegasus	109,–	Wizzard Crown	109,–
Shard of Spring	89,–	Imperium Galacticum	109,–
Earth Orbit	109,–	Phantasie I	109,–
Bard's Tale II	109,–	Battle of Antinam	109,–
Autoduell	79,–	U.S.A.A.F.	109,–
Startrek (Adv.) I o. II	89,–	**Atari ST**	
Möbius	89,–	Phantasie III	119,–
Phantasie III (neu)	119,–	Univers II	169,–
Freeze Frame MKIII	**109,–**	**IBM**	
Where in the world		Kampfgruppe	129,–
is Carmen Sandiego	89,–	Superstar Icehockey	119,–

Auch jede Menge Anwendungsprogramme und viele, viele Spiele mehr. Lieferung per Nachnahme 5,– + Porto 1,50. Bitte unbedingt Computertyp angeben!

Computerservice
Tino Hofstede
An der Windmühle 8
5010 Bergheim 5

Programmkatalog

mit ernsthaften Programmen und Spielen für

•Amiga •C 16/116
•C 128 •Plus/4
•C 64 •VC 20

gegen 2 mal 80 Pf in Briefmarken

Verkaufe einen C-128D mit zwei Joysticks und 20 Programmen und zwei Büchern und eine Disk-Box und 20 Computerzeitungen. Alles 6 Monate alt für 900,-DM
Tel: 0234/65128, Bochum

Verkaufe Commodore 64 + Floppy + Farbmonitor + Cass. + Drucker + TV-Tuner + 35 Originalspiele + Diskbox + 35 volle Disks + Joystick + Zeitschriften + Bücher für 1.300 DM. Angebote an: Stefan Riemer, Theaterstr. 41, 8510 Fürth

Kopiermodul-Tape für C-16/Plus 4
(sh. Compute mit 9/87 S.7) FREEZER jedoch verbesserte Version; viele Extras; Kopierverkürzung - Gratisinfo: Ch. Görtz, Postfach 11 05 18, 6100 Darmstadt

Floppy 1541/1571 zu warm?
Dann den Aufsetzlüfter 180 m³/h, 220 Volt, 21 Watt. Habe noch einige Lüfter für 40 DM/St. zuzgl. Versand.
Günther Wiechern
Rosenstr. 29, 2117 Tostedt

Verkaufe ZX 48K + Rec. + 2 Joysticks + Games-Player + Softw. + Literatur für 200 DM. TI 99/4a + Ext.Basic + Rec. + Joystick + Interface + Software für 100 DM.
Frank Pröhl, Thomas Mann Str. 11, 6074 Rödermark 2, Tel.: 06074/96391

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 + Datasette + Joystick + Freeze Frame + 1 Data-Becker-Buch + Org. Ali V3.0 + Computerhefte + ca. 100 Disks, Preis: 900 DM oder tausche gegen Amiga 500 (o. Zubehör). Tel.: 06022/23346 (Thomas)!!! EILT!!!

KONTAKTE

Contact the fantastic crew: write to: PLK 12 65 24 C 4800 Bielefeld 16

Atari*Schneider*Atari*Schneider
Suche Kontakte zwecks Softwaretausch für Atari XL/XE u. Schneider CPC 464. Schreibt an: Ingo Flötgen, Am Leitgraben 21, 4200 Oberhausen 11.

Software aus GB und USA.
Write to PLK A 027149, 5190 Stolberg. Only the newest.

Wer uns die meiste (Original)-Software zuschickt, bekommt 150 DM, der Zweite 75 DM. Write to: Micro Chip Club, PLK 063165 A, 2804 Lilienthal.
Suchen auch Public-Domain Soft.

Contact the Bad Boys (Amiga & 64): PLK 056702 B, 4793 Büren/Westf. (D) Only news! Hi: AFL-DSC-ACC-BST-ACS-BKS-HTL-DUECO-IPS-SKYLINE-SF-TRIAD. Please, no beginners! Only hottest !!!

T. C. of Magic search new contacts! I have always the newest stuff!! No beginners please! Write to: PLK 001886 B, 8300 Landshut. 100% answer!!!!!
C-64— C-64 — C-64 — C-64

Thomson-Club:
Zeitschriften, Software-Service, Austausch, Info's + Tip's: Der Thomson-Club für alle Thomson-Besitzer! Info bei: Stefan Sedlaczek, Ginsterweg 1a, 5063 Overath 8.

Musik-Maschine-Fans stop!!!
Suche Kontakt zu MM-Usern zwecks Sound- und Musikaustausch! Schreibt an: Jan Schneider, Altenbergstr. 49, 7813 Staufen
(Nur auf ZX Spectrum)

Contact PLK 052785 C,
5100 Aachen.
The stuff of your dreams on C-64 and Amiga !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Stillen jeden Softwarebedarf für Amiga schnell, zuverlässig. Nur nette Leute bitte. Postlagerkarte A 031995, 7910 Neu-Ulm 2

Contact the RSP-Crew.
Postfach 17 01 65
6730 Neustadt 17.

The one and only AST is looking for some new contacts on C-64 for Amiga and some new members. If you are interested in, send Disk no letter to: AST, PLK A031304 8860 Nördlingen 1.

CCCKC is looking for european contacts on C-64 & Dragon. Please not only beginners. Write to:
CCCKC/PLK 039712B
6680 Neunkirchen
FED. REP. of Germany.

The Cobra of GCG is searching for new contacts all over the world!!! Write to: GCG-Crew,
PLK A 025251, 6554 Meisenheim
West Germany.
PS: Only the newest stuff!!

Spetrum Adventure Club Illis Clair:
Andreas Schumacher,
Waldburgstr. 76, 7030 Böblingen
Specci for ever

Hast Du ein 128'er oder C-64'er?
So spitze Deinen Stift und werde Mitglied im User-Club Drolshagen (Tausch, Kauf, Basickurse etc.) Write to:
User-Club Drolshagen,
PLK 06320, 5133 Gangelt (+Porto)

Alle mal herhören!!!
Wir suchen Leute, die mit uns reich werden wollen! Ruft doch mal an bei:
02151/602591 Serhat oder
02151/24926 Markus
(nur Disk)

Jetzt gibt es den RCC für den C-64 und 128! Er kostet pro Monat 2 Fr. Infos bei: Sascha Mafli, Elmatweg 8, CH-9445 Rebstei
Bitte mit Rückporto!
Oder Tel.: 071/772192 Bis bald!

Spitzen-Software am laufenden Band

Genesis-Super-Assembler

für C-16/116/Plus4

Der zur Zeit leistungsstärkste Assembler!
Komplett mit Anleitung und Demo-Programm.

Bestell-Nr.: SP-O-K 2 (Kassette)	15,– DM
Bestell-Nr.: SP-O-D 2 (Diskette)	15,– DM

THE GAMES - *Software*

Postfach · Am Stad 35 · 3440 Eschwege · Tel. 05651/30011

Achtung !!!

Der Tronic-Verlag bietet ab sofort einen neuen Service. Unter der Rufnummer

0 56 51/3 00 11

können Sie jetzt von Montag bis Freitag direkt bis 19.00 Uhr telefonische Bestellungen aufgeben oder kurze Mitteilungen hinterlassen.

Anwender

Turbo C, endlich ist es da!

Programm: Turbo C, **System:** IBM-PC u. Kompatible, **Preis:** Ca. 400 DM, **Hersteller:** Borland International, **Bezugsquelle:** Heimsoeth Software, Fraunhoferstraße 13, 8000 München 5.

Kaum ein Programm wurde so erwartet wie der neue **TURBO C**-Compiler vom Hersteller **BORLAND**. Es braucht wohl kaum noch darauf hingewiesen zu werden, daß BORLAND auch die Spitzenprodukte *Turbo Pascal, Turbo Prolog und Turbo Basic* entwickelt hat.

Trotz starker Konkurrenz gelang es bisher allen BORLAND-Produkten, sich auf dem Markt zu behaupten, ja sogar fast immer einen neuen Standard zu setzen. Aus diesem Grunde war man gespannt, ob BORLAND es auch in der komplizierteren Compilersprache C schaffen würde, ein Entwicklungssystem ähnlich wie *Prolog* herauszubringen.

Für diesen Test hatte ich die BETA-Test Version von TURBO C ganze zwei Wochen unter der Lupe. Um die Spannung nicht auf den Höhepunkt zu treiben, TURBO C hat es wieder einmal geschafft, eine komplizierte Programmiersprache auch dem Einsteiger schmackhaft zu machen.

Hervorragende Benutzeroberfläche

Das große Manko fast aller bekannten C-Compiler war bisher die fehlende Benutzeroberfläche. So mußte fast immer der Editor, Compiler, Linker getrennt von der MS-DOS-Kommandoebene aufgerufen werden. Die Wartezeiten erhöhten sich aus diesem Grund enorm. Bei TURBO C gelang es wie bei allen BORLAND-Produkten, den Editor, den Compiler sowie einen Linker in einem Programm zusammenzufassen. Nachdem man das über 200 KByte lange Programm aktiviert hat, meldet sich dieses mit einer Benutzeroberfläche, ähnlich *Turbo Prolog* oder *Basic*. Über Pulldown-Menüs oder Windows, welche sich vergrößern (zoomen) oder verkleinern lassen, läßt sich nun selbst das umfangreichste C-Programm ohne Probleme erstellen. Der eingebaute Editor entspricht wieder einmal dem TURBO-Standard und braucht wohl kaum noch näher erläutert zu werden. Lediglich der Scrollvorgang geht im Vergleich zu *Turbo Pascal* etwas langsamer vonstatten.

Compiler mit Spitzenzeiten

Wie bei allen Produkten, welche sich mit dem Wort „TURBO" rühmen, geht auch hier der eigentliche Compiler-Vorgang in einer unglaublichen Geschwindigkeit vonstatten. Je nach Programmaufbau konnten auf einem AT bis zu 7000 Zeilen pro Minute compiliert werden. Auf einem XT gelang es, im Durchschnitt ca. 3000-4000 Zeilen in der Minute zu compilieren. Der Compiler stellt zahlreiche Optionen zur Verfügung, welche sich alle innerhalb der Benutzeroberfläche anwählen lassen. So läßt sich beispielsweise 8086/8088- oder 80286-Code erzeugen. Der Arithmetikprozessor kann wahlweise genutzt oder emuliert werden. Die Syntax sowie die erweiterten Funktionen des neuen ANSI-Standard können wahlweise ein- bzw. ausgeschaltet werden. Auf diese Weise gelingt es auch, Programme zu entwickeln, welche sich nachher auf allen Standard-Compilern nach K&R compilieren lassen.

Erzeugt werden vom Compiler kompakte echte OBJ-Files. Glücklicherweise hat man aus den Fehlern bei *Turbo Pascal* gelernt, denn die Objektcode-Files lassen sich mit jedem Microsoft-Standard-Linker weiterbearbeiten. Der Compiler unterstützt alle sechs möglichen Speichermodelle von TINY, SMALL, MEDIUM, LARGE und HUGE. Aus diesem Grund lassen sich neben umfangreichen Mammutprogrammen auch stark komprimierte Files erzeugen. Dies ist beispielsweise sinnvoll, wenn ein Programm resident im Speicher verbleiben soll. Auch die Wahl des Speichermodells geht über ein komfortables Pulldown-Menü vonstatten.

Standard-Speed-Linker

Auch der eingebaute Linker hält sich voll an den Microsoft-Standard. Einzige Ausnahme ist, daß dieser Linker keine Overlays erzeugen kann und etwa zwei- bis zehnmal so schnell ist.

Der Linker-Vorgang kann wahlweise zusammen mit dem Compilervorgang oder auch getrennt aktiviert werden. Je nachdem, welches Model gerade angewählt wurde, lädt der Linker seine einzelnen Bibliotheksfunktionen aus einer entsprechend abgelegten Bibliothek.

Automatische MAKE/PROJEKT-Unterstützung

Besonders hervorzuheben ist auch die einfache MAKE/PROJEKT-Unterstützung von der Benutzeroberfläche aus. Durch dieses Menü lassen sich praktisch mehrere Objektfiles, Libraries oder auch C-Files zu einem einzigen Programm zusammfassen. Durch den Aufruf RUN bzw. MAKE kontrolliert der Compiler automatisch, ob ein File verändert wurde und somit neu compiliert werden muß. Wurde es nicht verändert, so wird auf den Compiler-Vorgang verzichtet und das Programm sofort gelinkt. Der Aufruf RUN führt anschließend direkt zum Start des Programms. Nach der Ausführung des Programms findet man sich sodann in der gewohnten Benutzeroberfläche wieder.

Keine echte Compilierung ins RAM

Im Gegensatz zu anderen TURBO-Produkten erzeugt der Compiler das OBJ-File, bzw. der Linker das EXE-File immer direkt auf Diskette. Aus Speicherplatzmangel ist es offensichtlich nicht gelungen, auch diesen Vorgang noch komplett ins RAM zu übernehmen, was aber bei den schnellen Diskettenlaufwerken kaum ins Gewicht fällt.

Allgemeine Erfahrungen mit TURBO C

Obwohl TURBO C theoretisch schon mit einem Laufwerk zu betreiben ist, sind zwei Laufwerke dringend zu empfehlen. Im Test hatte ich eine Festplatte zur Verfügung, welche sicher die ideale Lösung für TURBO C darstellt; immerhin müssen oft auch komplette Libraries von Diskette geladen werden.
Obwohl ich die Benutzeroberfläche für besser halte als die übliche Methode über die Kommando-Ebene, werden neben dieser Version auch ein getrennter Compiler und Linker sowie einige andere Tools mitgeliefert. Diese lassen sich auf die herkömmliche Weise aufrufen und handhaben. Als Dokumentation hatte ich zwei umfangreiche Handbücher zur Verfügung, welche sich sowohl für den Profi sowie für den Einsteiger hervorragend eignen. Zwei spezielle Kapitel erlauben auch einem Pascal oder Prolog gewohnten User das einfache Umsteigen in die Programmiersprache C. Leider sind diese Bücher vorerst nur in Englisch erhältlich, sollen jedoch in kürze auch in Deutsch erscheinen.
Die mitgelieferten Bibliotheksfunktionen umfassen in der Regel den empfohlenen K&R- sowie den neuen ANSI-Standard und entsprechend weitgehend denen von Microsoft-C oder Lattice-C. Zahlreiche Erweiterungen erlauben beispielsweise das Verwenden von FAR-Zeigern, von Interrupt-Routinen oder die berühmte INLINE-Anweisung. Bei der INLINE-Anweisung gibt es bei TURBO C einen kleinen Haken, der nur wenig bekannt scheint. So lassen sich INLINE-Assemblerzeilen nur in der Kommando-Version des Compilers nutzen, und auch nur dann, wenn man im Besitz des Microsoft-Makroassemblers ist.
Dies ist sicherlich ein kleiner Nachteil, fällt jedoch nicht ins Gewicht, da man Assemblerprogramme bequemer über die MAKE/PROJEKT Funktion einbinden kann. Im Test verwendete ich beispielsweise den AZTEC-Assembler ohne Probleme.
Zuguterletzt möchte ich unbedingt noch auf die Fehlerbearbeitung bzw. Fehleranzeige kommen. Nach einem Compiler-Vorgang merkt sich das System alle Fehlermeldungen und zeigt diese erst am Schluß in einem speziellen Message-Window an. Wählt man nun mit dem Cursor eine Fehlermeldung an, so wird die fehlerhafte Zeile sofort im Editorfenster markiert. Auf diese Weise lassen sich alle entstandenen Fehler schnell ausfindig machen und korrigieren. Neben den eigentlichen Fehlern ist das System über eine Art Programmchecker (LINT), welcher automatisch mit dem Compiler-Vorgang aktiviert wird, auch in der Lage, Warnungen auszugeben. So wird beispielsweise eine Warnung ausgegeben, wenn Sie eine Funktion oder Variable definieren und diese anschließend nicht nutzen.
Das Wichtigste eines C-Compilers sind schließlich die Effizienz und die Geschwindigkeit des erzeugten EXE-Files. Aber auch hier zeigt sich TURBO C stark. Das compilierte Programm SIEVE zeigte sich im Vergleich zu Microsoft C etwa genauso schnell, jedoch etwa 2kByte kürzer.
Fazit: Wie Sie vielleicht selbst schon aus diesem Test entnehmen können, handelt es sich bei TURBO C um einen Compiler, der seinesgleichen sucht. Bei einem Preis von ca. 400 DM dürfte TURBO C bald einen neuen Standard darstellen und sicherlich auch auf dem Wege sein, zum „Programm des Jahres" gewählt zu werden.

Frank Brall

Positiv: Bedienungsfreundliche Benutzeroberfläche; Linker, Compiler, Editor in einem Programm integriert; eingebauter Programmchecker (LINT); MAKE/PROJEKT-Verwaltung von der Benutzeroberfläche; Standard-Linker- und -Compiler-Files nach Microsoft-Standard; Linker und Compiler auch für Kommandoebene vorhanden; zahlreiche Bibliotheken nach K&R und ANSI; hervorragendes Preis-/Leistungsverhältnis sowie Dokumentation; enorm schneller Compiler und Linker; Unterstützung von allen sechs möglichen Speichermodellen

Negativ: Inline-Anweisungen nur im Zusammenhang mit Microsoft-Assembler

C16 im Büro?

Programm: Profipack, **System:** C16, **Preis:** Ca. 100 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Profi-Software, Michael Jahnke & Partner, Ben-Gurion-Ring 6, 6000 Frankfurt.

Obwohl der C16 durch seinen Aufbau und seine Speichergröße nicht gerade dem Ideal eines Bürocomputers entspricht, häufen sich in den letzten Monaten immer wieder Programme für den angeblich professionellen Büroeinsatz. Diesmal habe ich das neue Programmpaket **PROFIPACK** der Firma **PROFI-SOFTWARE** etwas genauer unter die Lupe genommen. Dieses Programmpaket wird zusammen mit einer Diskette und einem Handbuch für 99 DM angeboten. Neben einem Textprogramm enthält das Programmpaket auch eine Datenbank, eine Finanzbuchhaltung, ein Multiplanungsprogramm, ein Rechnungsprogramm, eine Adressverwaltung und sogar noch einen echten „Data-Wandler".
Auf den ersten Blick scheint man für 99 DM doch wirklich eine ganze Menge zu bekommen. Leider entspricht die Qualität der einzelnen Programme nicht immer den heutigen Ansprüchen. Dies ist auch nicht weiter verwunderlich, denn fast alles wurde in der Programmiersprache Basic entwickelt und besitzt demnach auch die bekannte Geschwindigkeit. Gerade bei der Textverarbeitung, in der oft der Cursor schleichend über den Bildschirm wandert, macht sich dies sehr nachteilig bemerkbar. Auch der Speicherplatz des C16 macht sich beim Textprogramm negativ bemerkbar, so können beispielsweise nur 100 Zeilen mit 70 Spalten (knapp 1 1/2 Seiten) bearbeitet werden. Ein Scrolling sowie Word-Wrap-Algorithmus konnte allerdings in das Programm integriert werden. Auch übliche Standard-Befehle, wie Zeile einfügen, Zeile löschen, Hardcopy usw., sind in einer Menüzeile des Programms zu finden.
In Zusammenarbeit mit der mitgelieferten Adreßverwaltung lassen sich sogar Serienbriefe, natürlich nur in begrenztem Umfang, mit dem Programm verwirklichen. Allerdings muß dazu gesagt werden, daß letzteres ein wenig umständlich zu handhaben ist. Positiv muß erwähnt werden, daß auch die deutschen Umlaute eingegeben werden können.
Bei dem Programm COMDAT handelt es sich um eine Adressverwaltung im üblichen Sinne. Adressen lassen sich eingeben, ausgeben, suchen, drucken oder an das Textprogramm übergeben. Gut gelöst wurde, daß die Daten relativ verwaltet werden, was einen schnellen Zugriff erlaubt. Das Limit einer jeweiligen Datei beträgt 664 Datensätze zu je 254 Zeichen Maximum. Wieviel Daten noch frei oder verbraucht wurden, wird ständig unterhalb des Menüs dargestellt.
GKR-Fibu ist eine Finanzbuchhaltung, ausgelegt nach dem Großkonterrahmen des Handelsgesetzbuches. Allerdings entsprechen die Kontenarten und deren Anzahl verständlicherweise nur denen von Klein- und Kleinstbetrieben. Dieses Programm paßt sich automatisch an die Speichergröße des C16 bzw. Plus 4 an. Auf diese Weise lassen sich mit 64 kByte bis zu 760 Buchungen vornehmen, beim C16 sind es immer noch 81 Buchungen.

Neben der Möglichkeit, Buchungen einzugeben und aufzulisten, ist das Programm auch in der Lage, eine Gewinn- und Verlustbilanz aufzustellen. Bei dem Programm BUBBLE-FILE handelt es sich um ein einfaches Dateiprogramm, welches sich zum Verwalten kleinerer Datenmengen eignet. Das Programm erlaubt es dem Anwender, Datensätze bis zu 254 Zeichen Länge einzugeben. Die Anzahl der Gesamteingaben richtet sich dabei je nach dem Aufwand der Eingabemaske.
BETAPLAN geht in die gleiche Richtung wie die Programme MULTIPLAN oder VISICALC, jedoch nur im „kleineren" Stil. Mit diesem Programm lassen sich somit Statistiken, Preiskalkulationen und ähnliches erstellen. Das Programm RECHNUNG erklärt sich eigentlich schon durch seine Bezeichnung; es tut nämlich nicht mehr oder weniger, als eine Rechnung auszugeben. DATA PAD ist das letzte Programm dieser Serie; es handelt sich hier um einen DATA-Generator, wie er in ähnlicher Form schon in vielen Fachzeitschriften zu finden ist. Warum allerdings ein Data-Generator in diesem PROFI-PACK zu finden ist, ist mir unverständlich geblieben.
Alles in allem hat mich diese Programmsammlung nicht ganz überzeugt. Wer jedoch unbedingt seinen C16 zur Büroarbeit zwingen möchte, dem wird wohl kaum eine Alternative bleiben.

Frank Brall

Positiv: Zahlreiche Anwenderprogramme; deutsche Dokumentation; Textverarbeitung mit Umlauten
Negativ: Langsame Ausführungszeiten; teilweise nicht abbruchsicher; wenig Speicherplatz für Anwendungen

Der Schaltkreis-Schnüffler

Programm: IC-Tester, **System:** C64, C128, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** REX Datentechnik, Hagen, **Bezugsquelle:** Andreas König Electronic, Stresemannstraße 11, 5800 Hagen 1, Tel. 02331/16979.

Welcher Bastler hat sich das noch nie gewünscht, eine Maschine, die ein unbekanntes IC erkennt, prüft und sogar den internen Schaltplan anzeigt? Genau dies kann der neue **IC-TESTER** der Firma **REX-DATENTECHNIK.** Das Steckmodul wird zusammen mit einer Diskette und einer deutschen Anleitung geliefert. Der Anschluß erfolgt lediglich über den USER-PORT, der Expansionsport bleibt dadurch unberührt. Trotz des relativ günstigen Preises zeigt das Modul eine saubere Verarbeitung sowie sehr große Leistungen. Sogar eine echte 16polige TEXTTOOL IC-Fassung, welche im allgemeinen nicht billig ist, wurde dem IC-TESTER spendiert.

Ein am Modul befindlicher Schalter erlaubt es, wahlweise 14- oder 16polige IC's zu testen. Die eigentliche Testsoftware befindet sich auf beiden Seiten der mitgelieferten Diskette. Es versteht sich eigentlich von selbst, daß der Computer trotz der großen IC-Bibliothek nicht alle integrierten Schaltkreise testen kann. Wie sollte man beispielsweise einen analogen Differenzverstärker testen? Es ist also klar, der IC-Tester ist für digitale Schaltungen der Serie 55xx/56xx/74xx/LSxx/75xx ausgelegt. Da in der allgemeinen Digitaltechnik jedoch vorwiegend mit IC's der 74er-Serie gearbeitet wird, ergibt sich durchaus ein sinnvolles Einsatzgebiet für diesen IC-TESTER.

Nachdem man über den LOADER ins Hauptmenu gekommen ist, hat man die Wahl, ob der Testmodus aufgerufen oder ob über den Grafikeditor ein neues IC aufgenommen werden soll. Für unseren Test wählten wir natürlich den Testmodus. Leider hatten wir für unseren Test nur einige IC's der 74er-Serie zur Verfügung und konnten somit die anderen IC-Serien nicht prüfen. Wir waren jedoch einigermaßen überrascht, als der IC-TESTER alle Schaltkreise ohne Probleme erkannte. Neben der Bezeichnung war die Software sogar in der Lage, den inneren Aufbau des IC's in einer ansprechenden Grafik auf den Bildschirm zu bringen. Auch der Einzel- und Dauertest versagte nicht ein einziges Mal. Es gelang dem Computer ohne Probleme, ein defektes IC zu erkennen. Für den etwas versierteren Bastler ist das Programm auch in der Lage, eine komplette Prüftabelle mit allen Wahrheitswerten auszugeben. Dies kann zum Beispiel nützlich sein, wenn ein nur teilweise defektes IC trotzdem genutzt werden soll. Da man natürlich nicht alle Daten eines Schaltkreises auswendig lernen kann, besitzt das Programm auch die Möglichkeit, den Schaltplan oder die Wahrheitstabelle über einen Drucker auszugeben. Über eine recht flexible Druckeranpassung ist das Programm praktisch in der Lage, fast alle gängigen Drucker ohne Probleme anzusteuern.
Neben weiteren Menüpunkten zum Erweitern der IC-Daten, Verändern von Schaltbildern und ähnlichem lassen sich auch IC-Namenlisten ausgeben oder ganze Einträge wieder löschen.
Alles in allem handelt es sich bei diesem IC-TESTER um ein Werkzeug, das den Preis von 99 DM durchaus wert ist. Lediglich die Anzahl der eingetragenen IC-Daten könnte größer sein, jedoch kann dies ja noch nachgeholt werden.

Frank Brall

Positiv: Gutes Preis-/Leistungsverhältnis; einfache Bedienung; echte Texttool-Fassung; belegt nur User-Port; 14- und 16polige IC's können getestet werden; erweiterbare IC-Bibliothek

Negativ: ---

Amiga-Texte

Programm: Vizawrite Desktop, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 190 Mark, **Hersteller:** Vizasoftware Limited, USA, **Bezugsquelle:** CSJ Computersoft, Hannover.

VIZAWRITE. Welcher PC- oder C128-User kennt diesen Namen nicht? Er steht für ein Textverarbeitungsprogramm, das trotz kleinerer Fehler (zumindest in der PC-Version) seinesgleichen sucht. Nun wird dieses Programm in Kürze auch für den Amiga verfügbar sein. Uns stand zum Testen die Version 0.11, welche noch nicht ganz fertig ist, zur Verfügung. Bei dieser Version funktionieren zwar schon alle Optionen, ein Arbeiten mit längeren Texten nimmt sie aber übel (der Guru ruft, Sie wissen schon).
Was diese Version aber jetzt schon zeigt, läßt auf ein zumindest gutes Programm hoffen. Bei **VIZAWRITE DESKTOP** handelt es sich um eine Art Zwischending. Auf der einen Seite sind alle Funktionen einer Textverarbeitung (mit Ausnahme eines Wörterbuches) vorhanden, auf der anderen Seite besitzt dieses Programm aber auch einige Merkmale eines Desktop-Puplishers. Proportionalschrift sowie verschiedene Schriftarten und -größen werden unterstützt. Mit seinem Vorgänger *Vizawrite PC* hat die Amiga-Version praktisch nur den Namen gemeinsam. Die Bedienung, welche beim PC mit Hilfe der ESC-Taste erfolgte, ist beim Amiga insofern geändert worden, daß sie nun mit der Maus erfolgt. Ich persönlich bin kein Freund einer solchen Programm-Steuerung. Mir erscheint es jedenfalls einfacher, mitten im Text eine ESC-Sequenz einzutippen, wobei die Hände auf der Tastatur bleiben, als zwischendurch zur Maus zu greifen. Natürlich sind auch beim Amiga einige Funktionen über die Tastatur zu erreichen, aber leider eben nicht alle.
Hat man sich aber einmal an die Maus-Bedienung gewöhnt, dann ist auch damit ein zügiges Arbeiten möglich. Ansonsten bietet das Programm keine Möglichkeiten, die besonders erwähnt werden müßten, außer natürlich das Arbeiten mit verschiedenen Schriftarten. Will man allerdings diese Möglichkeiten nutzen, dann kommt man um einen grafikfähigen Drucker nicht herum. Bleibt nur noch anzumerken, daß es sich bei VIZAWRITE DESKTOP um eine leistungsfähige Textverarbeitung mit annehmbarer Arbeitsgeschwindigkeit handelt. Zum Theme Handbuch kann ich leider keine Angaben machen, da dieses zum Zeitpunkt des Tests noch nicht fertig war.

Bleibt zu hoffen, daß das Handbuch dem Standard des Programms gerecht werden wird.

Ottfried Schmidt

Positiv: Arbeiten mit mehreren Schriftarten und -größen. Viele Funktionen. Gutes Arbeitstempo.

Negativ: Nicht alle Funktionen über Tasten abrufbar. Beim Wechseln der Schriftart relativ lange Ladezeiten

Sprechen Sie Assembler?

Programm: Profimat, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Data-Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf 1

Wer bis jetzt seinen Amiga in Maschinensprache programmieren wollte, der war auf den *K-Seka* oder den *Metacomco Assembler* angewiesen. **DATA-BECKER** hat nun mit dem **PROFIMAT AMIGA** eine echte Alternative auf den Markt gebracht. Dieser Assembler war bislang nur für den C64 und den Atari ST erhältlich und hat sich auf diesen Geräten bestens bewährt. Im Gegensatz zur C64-Version gibt es beim ST und beim Amiga einen leistungsfähigen Editor, der zum Programmumfang gehört! Da dieser etwas gewöhnungsbedürftig ist, kann man nicht allzuschnell mit dem Programmieren loslegen.

Hat man die Bedienung des Editors allerdings erst einmal im Griff, dann wird man diesen nicht mehr missen wollen. In der Bedienung ist das Profimat-Packet dem *Seka* sehr ähnlich. Auch beim Profimat müssen die einzelnen Programmteile nicht nachgeladen werden. Dies verkürzt die Entwicklungszeit natürlich ganz enorm. Leider gibt es beim Profimat keinen Linker, was die Verwendbarkeit einschränkt. Ansonsten erwirbt man mit dem Profimat ein umfangreiches Paket, das aus Editor, Assembler, Debugger, Reassembler und einem Disassembler besteht und somit kaum Wünsche offen läßt.

Um die Programmierung zu erleichtern, beinhaltet der Assembler eine Reihe von sehr leistungsstarken Pseudo-Befehlen. Relative und bedingte Assemblierung ist ebenso wie die Verwendung von Makros möglich. Die Befehle, die der Assembler versteht, lehnen sich stark an den Motorola-Standard an, so daß ein Umschreiben von Assemblerprogrammem, die auf anderen Assemblern erstellt wurden, keine Probleme bereitet. Ebenfalls vorhanden sind die zum Arbeiten mit dem Betriebssystem notwendigen Include-Dateien. Der Assembler-Vorgang geht recht flott vonstatten. Ob nun der Profimat oder der K-Seka der bessere Assembler ist, daß muß jeder Programmierer für sich selbst entscheiden. Der Seka hat den Vorteil, daß er zu einer Art Standard geworden ist und einen Linker beinhaltet. Die Vorteile des Profimat liegen eindeutig beim Editor, den ich für den am besten gelungenen Programmteil halte. Die Anleitung zum Profimat ist ausführlich und verständlich geschrieben. Alles in allem kann der Profimat empfohlen werden, wer aber auch in anderen Programmiersprachen arbeitet und damit entwickelte Routinen weiter verwenden will, der wird etwas entäuscht über das Fehlen eines Linkers sein.

Ottfried Schmidt

Positiv: Guter Editor, hohes Arbeitstempo, umfangreiche Dokumentation, günstiger Preis.
Negativ: Leider kein Linker vorhanden.

Textverarbeitung mit C16

Programm: Micro Text 2.0, **System:** C16/C116/Plus 4, **Preis:** Ca. 30 Mark, **Hersteller/Bezugsquelle:** Kingsoft, Roetgen.

Obwohl der C16 mit ca. 12kByte wohl sicherlich nicht als ideales Textsystem bezeichnet werden kann, häufen sich immer wieder günstige Textprogramme für diesen Rechner. Diesmal habe ich mir das Textprogramm **MICRO TEXT 2.0** der Firma **KINGSOFT** etwas genauer angesehen. Dieses Programm ist dank eines deutschen Herstellers in der Lage, auch deutsche Umlaute zu verarbeiten und auch entsprechend darzustellen. Daß dies unter den C16-Textprogrammen besonders hervorzuheben ist, zeigen Tests in älteren Ausgaben. Immerhin erlaubt das Programm, beim C16 Texte bis zu 6200 Zeichen, beim Plus 4 sogar Texte bis zu 22560 Zeichen zu verarbeiten.

Leider besitzt auch dieses Textprogramm seine Nachteile. So ist der Editor zwar teilweise bildschirmorientiert, beherrscht jedoch kein horizontales Scrolling. Dies bedeutet, eine Druckzeile von 80 Zeichen belegt auf dem Bildschirm zwei Zeilen. Ein Art „krummer" Pfeil kennzeichnet das Ende einer Textzeile. Es versteht sich von selbst, daß durch diese Darstellungsweise die Übersicht nicht gerade gefördert wird. Auch auf das Word-Wrapping, welches für einen übersichtlich lesbaren Text sorgt, wurde ganz verzichtet.

Formatbefehle, wie zum Beispiel das Zentrieren eines Satzes, werden ebenfalls nur als Steuersymbol auf dem Bildschirm sichbar. Der eigentliche Formatbefehl wird nur auf dem Drucker ausgeführt. Zugute gehalten werden muß allerdings das vertikale Scrolling, welches am Bildschirmanfang bzw. am Bildschirmende mit einer enormen Geschwindigkeit ausgelöst wird. Auch die Möglichkeit, bis zu vier Funktionstasten mit beliebigen Texten zu belegen, hebt das Programm unter anderen hervor.

Neben einfachen Editierkommandos (DEL für „Zeichen löschen"und INSDEL für „Zeichen einfügen") läßt sich mit der Taste ESC zwischen einem Einfüge- oder Überschreibmodus umschalten. Komplexere Befehle lassen sich über die Funktionstasten aktivieren. Über die Taste F1 meldet sich in der obersten Bildschirmzeile eine Menüzeile mit den Funktionen LÖSCHE, TAB, SUCHE, ERSETZE, ZENTRIERE, FÜLLE. Die Funktionen entsprechen weitgehend dem Standard anderer Textprogramme und brauchen wohl deshalb nicht näher erläutert zu werden. Lediglich als nachteilig empfand ich, daß mit dem Befehl LÖSCHE keine Teilstücke entfernt werden können.

Die Befehlsbezeichnung FÜLLE ist auf den ersten Blick vielleicht etwas unklar. Hier handelt es sich um eine Funktion, mit der man sogenannte Füllfelder erstellen kann. In diese Felder läßt sich später einfach ein beliebiges Wort oder Textstück einsetzen. Verwendet man diesen FÜLL-Befehl beispielsweise für die Anschrift oder Anrede in einem Brief, so läßt sich praktisch eine Art Serienbrief an verschiedene Leute adressieren.

Über die Taste F2 gelangt man schließlich in das Diskmenü. Hier lassen sich Texte entweder laden oder abspeichern. Auch die Möglichkeit, das Directory zu betrachten oder einen Befehl an das Laufwerk zu senden, besteht hier.

Über die Taste F3 läßt sich nun der eingegebene Text über einen Drucker ausgeben. Dank eines recht flexiblen Installationsprogramms lassen sich neben zahlreichen MPS-Druckkern, Epson und Kompatiblen fast alle Drucker anpassen. Der Text läßt sich mit beliebigen Randeinstellungen und Seitenlängen wahlweise im Flatter- oder Blocksatz ausgeben. Neben dem Textprogramm und dem Installationsprogramm wird auch ein Konvertierungsprogramm für die Texte der älteren MICRO-TEXT-Version mitgeliefert.

Alles in allem eignet sich dieses Textprogramm trotz seiner Nachteile in der Textdarstellung durchaus für den privaten Anwendungsbereich. Für Anwender, welche jedoch gern nach dem Prinzip WYSIWYG arbeiten, ist dieses Programm allerdings weniger geeignet.

Frank Brall

Positiv: Schnelle Abarbeitung der Befehle; Funktionstasten können mit Text belegt werden; zahreiche Drucker verwendbar; umfangreiche Formatierungsanweisungen; Füllfelder für eine Art Serienbrief

Negativ: Formatierungsanweisungen werden nur auf dem Drucker ausgeführt; kein horizontales Scrolling; kein Word Wrapping

Im Rausch der Farben

Programm: Prism, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 160 DM, **Hersteller:** Impulse Inc., 6870 Shingle Creek Parkway Nr. 112, Minneapolis, Minnesota 55430, USA, **Bezugsquelle:** u.a Jumbo Soft, Horemanstr. 2, 8000 München 19

Darauf haben wahrscheinlich viele Amiga-Fans gewartet! Mit **PRISM** von **IMPULSE** ist ein diesen Tagen das erste Zeichenprogramm für den HAM-Mode auf den Markt gekommen. Für alle, die noch nicht wissen, was der HAM-Mode ist: HAM ist die Abkürzung für HOLD AND MODIFY, was ungefähr Halten und Modifizieren bedeutet. In diesem Mode ist der Amiga in der Lage, alle 4096 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm darzustellen. Allerdings ist es nicht möglich, in diesem Mode zwei nebeneinanderliegende Punkte in total verschiedenen Farben zu setzen. Vielmehr werden nebeneinanderliegende Punkte in der Farbe verändert, so daß man sehr feine Abstufungen an den Rändern einer Linie erreichen kann. Zum Freihandzeichnen ist Prism aus diesem Grund nicht geeignet. Eigentlich ist Prism dafür gedacht, digitalisierte Bilder nachträglich zu verändern.

Vorbildlich ist die Steuerung des Programms: Sämtliche Funktionen können über die Maus oder die Tastatur „erreicht" werden. Wer jetzt allerdings eine Funktionsvielfalt wie bei *Deluxe Paint* erwartet hat, der dürfte enttäuscht sein. Dafür ist Prism nicht ausgelegt. Die meisten Funktionen, die Deluxe Paint beinhaltet, wären bei Prism auch nicht sinnvoll, da ein pixelgenaues Zeichnen sowieso nicht möglich ist. Das liegt aber nicht am Programm, sondern an den Eigenschaften des HAM-Mode. Die Menus sind sauber und ordentlich gegliedert, man verliert nie die Übersicht. Sieht man sich mal die zur Verfügung stehende Farbpalette an, dann kann einem schon die Spucke wegbleiben. Aber selbst hier kann man die Übersicht nicht verlieren, da die zuletzt verwendeten Farben in einem Balken an der Seite angezeigt werden und dort auch gewählt werden können. Ein Bild kann in den einzelnen Grundfarben dargestellt werden, also entweder nur in Rot, Grün oder Blau. Auch in puncto Zeichensätze hat Prism einiges zu bieten. Beschränkungen in der Zahl der verwendeten Zeichensätze gibt es nicht. Ebenfalls sehr gut ist die „UNDO-Funktion"; hier ist es möglich, wirklich jeden Arbeitsschritt auch wieder rückgängig zu machen. Ansonsten kann man Prism schlecht beschreiben, man muß es einfach gesehen haben. Mich hat Prism jedenfalls beeindruckt. *O.S.*

Positiv: Gut durchdachte Menüs, keine Beschränkung in der Anzahl der Fonts, hohes Arbeitstempo.
Negativ: Etwas magere Dokumentation.

„Wir bauen uns eine Welt!"

Programm: Sculpt 3D, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 180 Mark, **Hersteller:** Byte by Byte, USA, **Bezugsquelle:** U.a. Jumbo Soft, München.

Mit **SCULPT 3D** bringt das amerikanische Softwarehaus **BYTE BY BYTE** ein „3D-Malprogramm", um es einmal so zu nennen, auf den Markt, das vom Autor des sensationellen *Juggler-Demo,* Eric Graham, geschrieben worden ist. Der Begriff „Malprogramm" trifft allerdings nicht so ganz den Kern der Sache. SCULPT 3D ist ein Programm für das Erstellen dreidimensionaler Körper, die, mit Hilfe des Raytracing-Verfahrens und einiger weiterer Effekte, erstaunlich realistisch auf dem Amiga dargestellt werden können.

Wer das *Juggler-Demo* kennt (wer kennt es eigentlich nicht?) weiß, wie so etwas aussehen kann, wenn man einen Könner ranläßt. Auf der Rückseite der Verpackung findet man dann noch einige weitere Beispielbilder, die die Möglichkeiten des Programms jetzt schon erahnen lassen. Also legen wir die Workbench in df0: und SCULPT 3D in df1:. Nach nicht allzu langer Zeit ist das Programm geladen und „begrüßt" den User mit drei auf den ersten Blick etwas verwirrenden Windows. Spätestens jetzt sollte man das mit 97 Seiten recht umfangreiche Handbuch aufgeschlagen haben, denn ohne dies kommt man als Einsteiger nicht mehr weiter.

Die drei Windows stellen, so belehrt mich das Handbuch, den sogenannten „Tri-View" dar, der einen Ausschnitt einer (dreidimensionalen) Ebene aus drei Perspektiven zeigt. Und zwar blickt man von oben her und entlang der zwei Hauptachsen quasi zweidimensional wie durch ein Fenster in die Ebene hinein. Zugegeben, das klingt kompliziert, und es ist auch nicht sehr einfach, sich an diese Darstellungsart zu gewöhnen; es ist aber die bestmögliche und, wenn man sich einmal an sie gewöhnt hat, eine recht akzeptable Art der Darstellung, da hierbei Verwechslungen von Punkten, die auf die zweidimensionale Darstellung zurückzuführen sind, ausgeschlossen sind. Wenn man das so liest, bekommt man einen Eindruck davon, womit man rechnen muß, wenn man sich mit diesem Quasi-„CAD"-Programm beschäftigen will. Wer aber eine Mühe nicht scheut, um dafür reich entschädigt zu werden, sollte weiterlesen, denn jetzt kommen die angenehmeren Seiten von SCULPT 3D.

Ist man einmal mit der Steuerung (Maus und Tastatur) einigermaßen vertraut, so kann man also beginnen, seinen ersten 3D-Körper zu gestalten. Dies ist meist (oder war es zumindest bei mir) ein irgendwie schräg im Raum „hängendes" Dreieck, also die Form, die, gerade Verbindungslinien vorausgesetzt, die flächige Form mit den wenigsten Eckpunkten darstellt. Jede größere oder komplexere Form besteht bei Programmen dieser Art aus Dreiecken, die in irgendeiner Art aneinander gesetzt sind. Hat man nun also die drei Eckpunkte des Dreiecks festgelegt und sie mittels eines der vielen neuen Gadgets, die sich auf allen Seiten des Windows befinden, verbunden, kann man einen sogenannten „Observer", eine „Kamera", beliebig in der Ebene postieren und mittels eines Kreuzchens in eine beliebige Richtung richten. Nun fehlt uns noch das Licht! Eine Lampe wird taktisch geschickt in die Gegend gestellt, so daß man nun auch etwas sehen kann.

Nun kann man sich in verschiedenen Größen und in verschiedenen Darstellungstechniken einen Überblick dessen, was man „angerichtet" hat, auf dem Bildschirm errechnen lassen. Dies geht je nach der angewandten Technik sehr unterschiedlich schnell vonstatten. Ein Drahtmodell geht äußerst schnell vonstatten, während ein „Foto" schon eine ganze Weile braucht. Aber was macht SCULPT 3D denn nun so besonders? Das sind die zahlreichen Auswahlmöglichkeiten! Um sich seine Welt zu bauen, kann man zuerst einen Horizont, einen Himmel und eine allgemeine Beleuchtung schaffen. Dann kann man die Beschaffenheit und Struktur, will sagen, den Stoff, aus dem die Oberfläche der einzelnen Objekt besteht, aussuchen (z.B.: glasig, matt, etc.). Ein weiteres Plus stellt die ausgezeichnete Editierbarkeit der erstellten Objekte dar. Man kann diese beliebig drehen, teilweise oder ganz spiegeln, ziehen, verzerren, spreizen, etc., etc.. Eine weitere Hilfe für den Schöpfer ist ein Pull-Down-Menü, mit dessen Hilfe man vorgegebene geometrische Figuren abrufen und in seine eigenen „Welten" einbauen kann; so z.B. Kreise, Scheiben, Kegel, Kugeln, Prismen, Halbkugeln, Quader, etc.. Und all dies ist nur durch den Speicher begrenzt (wobei es sich aber empfiehlt, mindestens 1-2 Megabyte zu haben, da der Speicher schneller voll ist, als man denkt. Das Programm ist ja schließlich auch noch da...)! Ist man nun mit seinem Werke zufrieden, so kann man sich ein Bild auf den Bildschirm zaubern lassen, das einen beinahe von den Socken haut (was mir allerdings bis jetzt nicht gelungen ist, und immer an der Qualität meiner Arrangements lag).

Das Programm errechnet, falls erwünscht, Schattierungen und Farbübergänge (auch HAM!), arbeitet mit Luftperspektive und allem, was ein Bild eben realistisch macht. Einfach super, wenn da nicht der klitzekleine Haken des Zeitverbrauchs wäre. An einem Bild, das so richtig gerammelt voll mit Objekten und Lampen ist, kann der Amiga schon mal 24 und mehr Stunden rechnen!!

Trotzdem: SCULPT 3D ist ein ungemein leistungsfähiges Programm, das, zumal es seine Bilder im IFF-Format ablegt, zur Gestaltung professioneller Grafiken dienen kann. Nur eins hat mich gestört: Manchmal, wenn ich gerade mal wieder einen recht abstrakten Körper mit vielen Facetten „erschaffen" hatte und ihn mir ansehen wollte, sah ich, trotz m.E. richtiger Einstellungen nichts außer den dunklen Umrissen des Objekts (trotz Lampe!), was aber wohl an mir lag. Und das, obwohl ich der Überzeugung war, die Ausführungen der englischen Anleitung, die übrigens nett und nicht so entsetzlich informationslos geschrieben ist, verstanden zu haben. Für den ambitionierten Grafiker ist SCULPT 3D sicher die Anschaffung wert!

Uli

Positiv: Recht gute Anleitung; sehr leistungsfähig; IFF-Standard; kein Kopierschutz.

Negativ: Für Anfänger recht kompliziert; hoher Zeitaufwand.

Neuer Assembler für den Schneider

Programm: DEVPAC 80 II, **System:** CPC 464/664/6128, CP/M, CP/M-Plus, **Preis:** Ca. 120 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Hisoft, The Quality School, Greenfield Bedford, MK45 5DE, Tel. (0525) 718181.

Nachdem wir in der Ausgabe ASM 8+9/87 bereits den Makro-Assembler *Maxam II* vorgestellt haben, möchten wir diesmal das neue Assembler-Entwicklungssystem von **HISOFT** unter die Lupe nehmen. **DEVPAC 80 II** ist eigentlich kein ganz neues System, sondern lediglich der Nachfolger des erfolgreichen DEVPAC 80-Systems. DEVPAC 80 wird von Hisoft bereits seit 4 Jahren vertrieben und soll mehrere tausendmal verkauft worden sein.

Obwohl dieser Assembler, zumindest im CP/M-Bereich, in England eine Art Standard darstellt, ist er hierzulande nur relativ wenig verbreitet.

Im Test zeigte sich DEVPAC durchaus vergleichbar, teilweise sogar besser als der getestete *Maxam II*-Assembler. Da DEVPAC in zwei verschiedenen Ausführungen geliefert wird, kann dieses wahlweise unter CP/M oder CP/M-Plus verwendet werden. Interessant ist, daß neben Standard-CP/M-Files auch echte „AMSDOS .BIN"-Files erstellt werden können. Auf diese Weise lassen sich neben CP/M-Programmen beispielsweise auch SPRITE- oder SOUND-Routinen für ein vorhandenes Basic-Programm entwickeln. Genau wie der *Maxam*-Assembler erlaubt auch DEVPAC das Verwenden von Makros. Auch bei der Syntax hält sich der Assembler streng an den Standard, was allerdings von einem guten Assembler auch erwartet werden kann. Etwas nachteilig ist, daß DEVPAC nur in der Lage ist, Z80-Mnemonics zu verarbeiten; ältere Programme, welche oft 8080-Mnemonics verwenden, können somit nicht bearbeitet werden. Beeindruckend ist allerdings die Arbeitsgeschwindigkeit des Assemblers, wobei bis zu 3000 Zeilen in der Minute übersetzt werden können. Ein weiterer Vorteil gegenüber zahlreichen anderen Entwicklungssystemen besteht darin, daß DEVPAC echte .REL-

Schneller Basic-Compiler für den Plus 4

Programm: Austro-Speed-Plus, **System:** Plus 4, **Preis:** Ca. 150 DM, **Hersteller:** Digimat, **Bezugsquelle:** Lindenschmidt, Löhne.

AUSTRO-SPEED-PLUS 4 ist kein neuer Compiler, denn die erste C64- Version dieses Compilers existierte schon, kurz nachdem dieser auf den Markt kam. Obwohl der C64-Compiler bis heute kaum verändert wurde, gilt er nach wie vor als einer der leistungsfähigsten Basic-Compiler. Nicht zuletzt aus diesem Grund war ich deshalb gespannt, wie gut die Adaption auf dem Plus 4 gelungen ist.

Geliefert wird der Compiler zusammen mit einem Hardware-Steckmodul. Dieses Steckmodul, welches in den User-Port eingesteckt wird, soll verhindern, daß Raubkopierer dem Programm zu nahe rücken. Das eigentliche Programm befindet sich auf einer Diskette und belegt 116 Blocks (29580 Bytes). Nachdem man das Steckmodul eingesteckt und den Compiler geladen hat, meldet sich dieser mit folgendem Hauptmenue:

1. Single Floppy (Resume nur mit Zeilennummer)
2. Dual Drive Floppy (Resume nur mit Zeilennummer)
3. 2 Diskettenstationen (Resume nur mit Zeilennummer)

4. Single Floppy (Resume komplett)
5. Dual Drive Floppy (Resume komplett)
6. 2 Diskettenstationen (Resume komplett)

Bei den ersten drei Menüpunkten darf nach dem Basic-RESUME-Befehl nur eine Zeilennummer (keine Variable) folgen. Bei einem Fehler werden alle Rücksprungadressen (GOSUB) gelöscht und alle FOR..NEXT-Schleifen abgeschlossen. Die Menüpunkte 4, 5 und 6 erlauben auch RESUME (Befehl wiederholen) und RESUME NEXT (nächsten Befehl ausführen). Nachteil bei den letzten drei Menüpunkten ist allerdings, daß das erzeugte Programm etwa 5 bis 10% langsamer und der P-Code circa 20% länger als bei den Punkten 1, 2 und 3 ist. Bei den Punkten 4, 5 und 6 wird also der Stackpointer nicht verändert.

Hat man sich für einen Menüpunkt entschieden, so fragt der Compiler nach dem zu compilierenden Basic-Filenamen. Ab hier arbeitet der Compiler identisch mit der C64-Version. Aus diesem Grund liegt dem Compiler auch eine C64-Anleitung bei, wobei ein Merkblatt die Unterschiede der Plus-4-Version darlegt.

Die Unterschiede bestehen vor allem darin, daß die STOP-Taste nicht mehr abgefragt wird. Bei den Befehlen GRAPHIC und CLR wird nur die GRAPHIC 0 ausgeführt. Die 10 kByte für HIRES-Bildschirm werden nicht freigegeben. Wenn während des Compilervorganges ein GRAPHIC-Befehl vorkommt, wird automatisch der Programmbeginn auf HEX 4000 festgelegt.
Neben diesen Unterschieden sowie kleinen Einschränkungen bei den Befehlen TRAP und RESUME wird neben dem Standard-Basic 2.0 auch der komplette Befehlssatz des PLUS4 compiliert.

AUSTRO-SPEED erzeugt keinen echten Maschinencode, sondern einen sogenannten P-Code. Mit einem schnellen Maschinenprogramm (RUN-TIME Routinen), das ca. 4 kByte belegt, wird der P-Code zusammen als ein ablauffähiges Objektfile abgelegt. Dieses File kann später einfach mit LOAD geladen und mit einem RUN gestartet werden.

Der eigentliche Compiliervorgang geht in zwei Durchläufen (2 Pass-Compiler) vor sich, wobei die Compilerdauer je nach Programmlänge bis zu einigen Minuten betragen kann. Im Test wurde beispielsweise ein 31 Block langes BasicProgramm in 4 Minuten compiliert. Das erzeugte Objektfile besaß nach dem Compilervorgang eine Länge von 56 Blocks.
Neben dem ablauffähigen Programm erzeugt der Compiler auch ein sogenanntes Zeilennummer-File. Diese Datei erlaubt, nachträglich festzustellen, ab welcher Speicherstelle eine bestimmte Zeile abgelegt ist. Das eigentliche Programmfile ist zwar fast immer länger als das compilierte Basic-Programm, besitzt jedoch eine durchschnittlich 2- bis 10fach schnellere Ausführungszeit. Gerade bei Spielprogrammen, aber auch bei komplexen Anwendungen (z.B. Sortieralgorithmus), dürfte sich ein solcher Geschwindigkeitsvorteil sehr angenehm auswirken.

Etwas nachteilig zeigte sich der Compiler bei eingebauten Maschinenprogrammen, welche in Form von DATA-Zeilen abgelegt sind und in den Basic Speicherbereich gepoked werden. Bei solchen Programmen, die leider heute nur zu häufig sind, stürzte der Compiler regelmäßig ab.

Es liegt also an dem Programmierer, wie effizient er mit dem wirklich hervorragenden Compiler AUSTRO-SPEED umgeht. Die Grundvoraussetzung für professionelles Arbeiten, soweit in BASIC überhaupt möglich, wird jedoch durch den Compiler erheblich verbessert.

Frank Brall

Positiv: Kompletter Befehlssatz wird verarbeitet. Geschwindigkeitsgewinn (ca. 2- bis 10fach). Einfache Bedienung. Relativ schnelle Compilerzeiten. Arbeiten mit ein oder zwei Laufwerken zusammen.

Negativ: Relativ lange Programme werden erzeugt. Eingebaute „DATA-Maschinenprogramme" können Probleme bereiten.

Dateien nach dem Microsoft-Standard erzeugt. Auf diese Weise ist es möglich, Objektfiles, welche in einer anderen Sprache entwickelt wurden und ebenfalls das Standard-Format erzeugen, miteinander zu verbinden.

DEVPAC wird mit zwei verschiedenen Debuggern geliefert. PROMON ist 12kByte groß und bietet u.a. die Möglichkeit, die im Programm verwendeten Symbole auch beim Debuggen zu benutzen. Außerdem können konditionelle Breakpoints und Watchpoints gesetzt werden, zusätzlich zu den Standardfunktionen, wie Breakpoint und Einzelschritt. MON80 wurde bereits bei der ersten Version von DEVPAC ausgeliefert. Er stellt eine „abgemagerte" Version von PROMON da. Da er nur 7KByte belegt, eignet sich dieser Monitor ideal für größere Programmentwicklungen, bei denen der Speicherplatz knapp wird.

Etwas kritisiert werden muß der Editor. Zwar stellt der Editor zahlreiche Funktionen zur Verfügung, jedoch sind die Ausführungszeit sowie die Tastenbelegung nicht immer zufriedenstellend. So läßt sich beispielsweise der Cursor nur mit Hilfe von Controll-Tasten bewegen. Ein Anpassen der Cursortasten ist natürlich unter CP/M möglich, hätte jedoch schon von HISOFT übernommen werden können. Glücklicherweise halten sich die meisten Befehle an die Standard-Wordstar-Definitionen, so daß das Einprägen oft erspart wird. Trotz zahlreicher Funktionen wird jedoch nicht die Bedienerfreundlichkeit vom *Maxam*-Editor oder gar vom *Turbo*-Editor erreicht.
Auch die Möglichkeit, mittels der ESC-Taste auf eine Art CP/M-Kommandoebene umzuschalten, gibt es beim HISOFT-Editor nicht. Allerdings befindet sich auf der Diskette ein Programm, welches eine Art Benutzeroberfläche ähnlich wie bei *Turbo-Pascal* erzeugt. Auf diese Weise lassen sich der Assembler, Editor, Monitor oder das übersetzte Programm direkt auf Knopfdruck aktivieren.

Alles in allem handelt es sich bei DEVPAC 80 II um ein wirklich professionelles Entwicklungssystem, welches insbesondere durch die Berücksichtigung des Microsoft-Standards glänzt. Leider wurde dem Paket kein Linker beigefügt, was allerdings bei einem Preis von ca. 120 DM durchaus verständlich erscheint.

Frank Brall

Positiv: Objektfiles nach Microsoft-Standard. Zwei leistungsstarke Debugger. Makro-Assembler mit Standard-Syntax. Enorme Geschwindigkeit. Gutes Preis-/Leistungsverhältnis

Negativ: Editor teilweise etwas langsam. Dokumentation nur in Englisch. Assembler verarbeitet keine 8080-Mnemonics.

C-64/128: Neue Wege beim Kopieren

Programm: Expert-Cartridge-System, **System:** C64, C128, **Preis:** Ca. 130 DM, **Hersteller:** REX Datentechnik, Hagen, **Bezugsquelle:** Softwareversand Herbert Müller, Dorfstr. 1, 8852 Rain-Unterpeiching.

Nachdem mittlerweile unzählige Versionen von sogenannten „Freezern" auf dem Markt existieren, welche oft nur geringe Unterschiede aufweisen, stellt nun das **EXPERT CARDRIDGE SYSTEM** eine echte Alternative dar.

Das Problem der Standard-Freezer bestand darin, daß die ständig verbesserten Software-Schutzverfahren den Freezer oft unbrauchbar machten. Immer wieder mußte dadurch das Freezer-Programm, meist in einem Eprom, dem neuen Softwareschutz angepaßt werden. Nachteil dieser Methode war allerdings, daß ständig neue Freezer-Versionen auf dem Markt erschienen. Der bekannteste Freezer, der MK I, liegt beispielsweise jetzt schon in der vierten Version vor.

Da es für den Käufer wohl kaum erschwinglich ist, sich jeden Monat einen neuen Freezer zu kaufen, hat man sich mit dem EXPERT - CARTRIDGE - SYSTEM jetzt etwas völlig Neues einfallen lassen. Der Unterschied zu den Standard-Freezern besteht im wesentlichen darin, daß das eigentliche Freezer-Programm (auch Operationssoftware genannt) von Diskette in den Freezer geladen wird. Im Gegensatz zu den herkömmlichen Freezern befindet sich im EXPERT-CARTRIDGE also kein ROM oder Eprom, sondern lediglich ein RAM-Baustein.

Mit einem Schalter am CARTRIDGE läßt sich dieses wahlweise ein-/ausschalten oder in eine Art Ladestellung bringen. In dieser Ladestellung kann somit immer die aktuelle Operationssoftware eingeladen werden. Der Vorteil dieser Methode besteht darin, daß spätere Verbesserungen relativ günstig als Diskette zu erwerben sind. Ein Nachteil besteht allerdings darin, daß die Operationssoftware nach dem Einschalten des Computers immer wieder neu geladen werden muß. Hier hätte sicherlich ein Akku zur Pufferung erhebliche Vorteile gebracht.

Im Test lag uns die Operationssoftware EXPERT V2.9 in deutscher Version vor. Bei dieser Software handelt es sich nicht nur um ein Freezer-Programm, sondern sie beinhaltet auch einen enorm leistungsstarken Maschinensprachemonitor.

Nachdem man die Operationssoftware geladen hat, kann jedes beliebige Programm wie üblich geladen und gestartet werden. Möchte man dieses Programm nun unterbrechen bzw. abspeichern, so schaltet man das EXPERT-CARTRIDGE ein und betätigt lediglich die RESTORE-Taste. Jetzt kann es je nach Programm bis zu einigen Sekunden Wartezeit dauern, denn das Freezer-System sucht selbständig nach einem freien Speicherplatz im RAM. Ist dieser gefunden, so meldet sich der Computer mit einer üblichen Monitoreigenschaft, nämlich mit der Anzeige aller Prozessor-Register.

Nun stehen dem Anwender alle Befehle, alle Möglichkeiten des Systems offen. Programme können entweder abgespeichert, verändert oder auch wieder gestartet werden. Neben der üblichen Vervielfältigung eignet sich der Monitor auch hervorragend zum Eingeben von sogenannten „Hacker POKEs". Auf diese Weise kann man das Spiel nach eigenen Wünschen verändern - denkbar wäre hier beispielsweise die so beliebte „Unsterblichkeit".

Der Monitor erlaubt übrigens neben zahlreichen Funktionen, wie Speicherbereich listen, assemblieren, disassemblieren, durchsuchen und vielem mehr, auch das Bearbeiten des gesamten 64 kRam's. Auch versteckte Speicherbereiche unter dem ROM oder I/O-Adressen lassen sich mit dem Monitor bearbeiten.

Die SAVE-Funktion speichert das Programm übrigens ungewöhnlich kompakt ab; so wurde der M-MODUS vom Freezer MKII meist um ca. 30 bis 50 Diskettenblöcke unterschritten.

Trotz dieses komprimierten Speicherverfahrens zeigte sich das CARTRIDGE äußerst zuverlässig, denn alle 20 getesteten Programme ließen sich ohne Probleme kopieren. Wie bei den meisten Freezern lassen sich auch beim EXPERT-CARTRIGE abgespeicherte Programme ohne das Modul laden, allerdings nur mit normaler Geschwindigkeit. Ein mitgeliefertes BOOT-Programm, welches immer auf die GAME-Diskette kopiert werden sollte, erlaubt jedoch neben einer einfachen Menüauswahl auch eine 5- bis 10fach schnellere Ladegeschwindigkeit. Ein weiteres Zusatzprogramm erlaubt auch das Überspielen von Programmen auf Kassette.

Fazit: Das neue EXPERT-CARTRIGE überzeugt duch seine Flexibilität sowie Sicherheit gleichermaßen und dürfte somit eine ernste Konkurrenz für alle herkömmlichen Systeme darstellen. Bedenklich ist allerdings, noch mehr als bei anderen CARTRIDGES, die Möglichkeit des Mißbrauchs.

Frank Brall

Positiv: Flexibel durch das Nachladen der Operationssoftware. Sicheres Abspeicherverfahren. Programme werden sehr kompakt abgespeichert. Arbeitet mit Diskette und Tape zusammen. Leistungsstarker Monitor mit zahlreichen Befehlen. Deutsches Programm sowie deutsche Dokumentation

Negativ: Operationssoftware muß nach dem Einladen ständig wieder neu geladen werden.

Anwender-Flop des Monats:

Die Commodore-Bremse

Programm: Bremse 64, **System:** C64, C128, **Preis:** Ca. 90 DM, **Hersteller:** REX Datentechnik, Hagen, **Bezugsquelle:** Andreas König Electronic, Stresemannstraße 11, 5800 Hagen 1, Tel. 02331/16979.

Es ist schon etwas seltsam: Obwohl es eigentlich Ziel jedes Freaks ist, seinen Computer zu beschleunigen, bietet die Firma **REX DATENTECHNIK** tatsächlich ein Modul zur Verlangsamung von Programmen an. Der Nutzen dieser **BREMSE 64** ist der, daß die Geschwindigkeit der Programmausführung so weit herabgesetzt werden kann, bis sich der Spiellevel ohne Probleme bewältigen läßt. Für diesen Zweck wird das Modul, welches übrigens nur aus einem TTL-Baustein und Potentiometer besteht, in den Expansionsport des Computers gesteckt. Die Geschwindigkeit des Computers sollte nun von normal bis Stillstand über den eingebauten Regler gesteuert werden können.

Im Test zeigte sich allerdings, daß die Theorie oft anders aussieht als die Praxis. Allein der Drehvorgang verursachte schon die ersten Probleme, was offensichtlich an dem unsauberen Einbau des Potentiometers lag. Nachdem wir das Modul geöffnet hatten, gelang es uns zwar, den Regler zu drehen, jedoch keineswegs das stufenlose Einstellen der Rechnergeschwindigkeit. Allerdings zeugte ein unregelmäßiges Flackern des Cursors davon, daß zumindest ein geringer Einfluß auf die Rechengeschwindigkeit ausgeübt wird. Dreht man den Regler vollständig nach links, wird die Programmausführung allerdings vollständig gestoppt.

Um die BREMSE jedoch in der Praxis beurteilen zu können, testeten wir diese noch einmal im Zusammenhang mit einige bekannten Action-Spielen. Auch dort ließ sich die Geschwindigkeit nur sehr ruckartig verändern. Ein vollständiger Stillstand konnte jedoch bei keinem der für unseren Test verwandten Spiele erreicht werden. Sehr oft kam es vor, daß der Bildaufbau oder verwendete Sprites vollständig verschwanden oder zumindest stark flackerten.

Bei näherem Betrachten des Moduls stellten wir schnell fest, daß sein Prinzip darauf beruht, den Interrupt zu aktivieren. Es versteht sich eigentlich von selbst, daß diese Methode nur bei sehr wenigen Spielen wirkungsvoll ist, da der Interrupt oft für den Bildaufbau oder andere Zwecke verwendet wird. Für ein wenig gewagt halte ich daher den auf der Verpackung abgedruckten Slogan „Gut. Perfekt. Zuverlässig" schon. Für stolze 89 Mark hatte ich von diesem Modul einiges mehr erwartet.

Frank Brall

Positiv: --

Negativ: Schlechte Verarbeitung (zumindest bei unserem Testmodul). Relativ hoher Preis. Bei vielen Programmen wirkungslos. Zerstört bei zahlreichen Programmen den Bildaufbau.

Schneller Basic-Compiler für CPC und Joyce

Programm: XBC-Extended Basic Compiler, **System:** Joyce, CPC 464/664/6128, **Preis:** CPC ca. 100 DM, Joyce ca. 140 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** BBG Software, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg.

Obwohl die Programmiersprache Basic in letzter Zeit immer stärker kritisiert wird, gibt es immer noch zahlreiche Anhänger dieser Sprache. Insbesondere durch die leichte Erlernbarkeit dieser Programmiersprache eignet sich Basic immer noch sehr gut für den Einsteiger. Leider ist Basic eine Interpretersprache und ist dadurch bedingt nicht sehr schnell in seinen Ausführungszeiten. Schnelle Spiele, Anwendungen oder gar Animation sind somit fast undenkbar. Aus diesem Grund gibt es seit Jahren die sogenannten „Basic-Compiler", welche ein Basic-Programm direkt in Maschinenprogramme umwandeln. Auch der neue **XBC-COMPILER** ist ein solcher Basic-Compiler. Dieser Compiler ist schon seit einigen Jahren auf den Sharp-Rechnern verbreitet und ist nun auch für die Schneider-Systeme erhältlich. Der Compiler arbeitet unter dem CP/M-Betriebssystem und erlaubt eine durchschnittliche Geschwindigkeitssteigerung von 3- bis 30fach.
Auf den mitgelieferten Disketten befinden sich eine komplette Entwicklungsumgebung mit eingebautem Editor, Compiler und Runtime-System. Dies bedeutet, ein Programm wird mit dem eingebauten Editor erstellt und kann anschließend auf Knopfdruck compiliert und gestartet werden. Da der Editor nicht verlassen werden muß, ergeben sich somit sehr kurze Entwicklungszeiten. Leider handelt es sich bei dem eingebauten Editor nicht um einen Full-Screen-Editor, sondern um einen Line-Editor. Trotz dieses Nachteiles lassen sich die Programmzeilen unter Verwendung der zahlreichen Editorkommandos wie LIST, DELETE, LOAD, MERGE, TRANSFER, COPY, FIND, u.v.m. relativ schnell eingeben bzw. editieren. Der Compiler selbst arbeitet in einer unglaublichen Geschwindigkeit, was den Entwicklungsprozeß zusätzlich verbessert.

Beim eigentlichen Basic hält sich der Compiler in etwa an den Standard-Befehlssatz des Schneider-Basic-Interpreters. Zusätzlich wurden zahlreiche Erweiterungen installiert; so stehen beispielsweise auch die Datentypen Byte (0-255), Cardinal (0-65535), Integer (-32768 -+32767), Real (7stellig, Exponent +-38) und String (Länge 0-255) zur Verfügung. Neben der strukturierten Programmierung sind auch Labels für den Befehl GOTO verwendbar. Da die Variablen- und Labelnamen mit unbegrenzter Länge unterschieden werden, erhöhen sinnvolle Bezeichnungen zusätzlich die Übersicht. Die mitgelieferte Joyce-Version des Compilers unterstützt zusätzlich noch die Reisware/ISS-Maus, wodurch die Bedienungsfreundlichkeit erheblich verbessert wird.

Besonders interessant ist, daß compilierte Basic-Programme in Verbindung mit der Laufzeitbibliothek frei von irgendwelchen Rechten sind und somit frei vertrieben werden dürfen.

Allerdings sollte man die Anforderungen an einen Basic-Compiler nicht zu hoch schrauben: Geschwindigkeiten wie in Assembler oder C lassen sich auch mit dem besten Compiler nicht erreichen.

Allerdings, im Vergleich zu anderen Compilern, zeigte das XCB-System geringe Vorteile in der Geschwindigkeit. Insbesondere die Möglichkeit, auch Realzahlen zu verwenden, unterscheidet diesen Compiler positiv von vielen Konkurrenzprodukten.

Frank Brall

Positiv: Editor, Compiler, Runtime in einem File integriert; zahlreiche Datentypen incl. Realzahlen; strukturierbare Befehle; Anlehnung an Standard CPC-Basic mit Erweiterungen; Laufzeitbibliothek frei von Copyright

Negativ: Kein Full-Screen-Editor

Unendliche Möglichkeiten

Programm: Zing! Keys, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 180 DM, **Hersteller:** Meridian Software, USA, **Bezugsquelle:** CSJ Computersoft, Hannover.

Das Programm **ZING! KEYS** erfüllt eine auf den ersten Blick vielleicht primitiv erscheinende Aufgabe: Es belegt die Tastatur neu. Nun, dies bedeutet aber viel mehr, als man vermuten kann. Denn es werden nicht etwa die Bedeutungen der Tasten verändert, nein, es werden richtige Programme abgelegt, die dann später über einen Knopfdruck aufgerufen werden. Die Möglichkeiten, die sich hieraus ergeben, sind fast unüberschaubar. Man ist nämlich nicht auf die mitgelieferten Belegungen angewiesen. Ein Editor, der dem Programm beiliegt, ermöglicht es, auf einfache Art selbst Belegungen zu erstellen.
Nicht nur die Funktionstasten werden für die Tastaturbelegung verwendet, auch alle übrigen Tasten können im Zusammenhang mit den Amiga- und Shifttasten benutzt werden. Dabei wird außerdem zwischen linker und rechter Shift- bzw. linker und rechter Amigataste unterschieden. Rechnen Sie mal durch, wieviele Möglichkeiten das sind! Allerdings setzt natürlich die Größe des Speichers dem munteren Belegen eine Grenze. Einige Funktionen und Belegungen sind bereits fest in ZING! KEYS integriert und brauchen aus diesem Grund nicht extra geladen zu werden. Dazu gehört zum Beispiel ein Programm, das den Bildschirminhalt auf einem grafikfähigen Drucker ausgibt. Dies funktioniert bei allen Programmen, die das Multitasking unterstützen.
Unglücklicherweise gehören die meisten Spiele leider nicht in diese Kategorie, so daß Hardkopies von Spielsituationen in den allermeisten Fällen nicht möglich sind. Aber auch andere Funktionen sind nützlich. Stellen Sie sich mal vor, Sie haben gerade von der Workbench aus ein neues CLI-Fenster geöffnet. Dieses hat natürlich noch nicht die volle Größe. Nun müßten Sie im Normalfall mit der Maus das Sizing-Gadget anklicken, um das Fenster zu vergrößern. Nicht aber bei ZING! KEYS! Ein Tastendruck, und das Fenster erstrahlt in voller Pracht. Wie? Das Fenster soll wieder kleiner werden? Auch kein Problem, ZING! KEYS bietet auch dafür eine Taste an. Hier an dieser Stelle auf alle Möglichkeiten des Programms einzugehen, würde den Rahmen des Artikels sprengen; aber trotzdem, mit ZING! KEYS bekommt der Anwender ein Programm zur Verfügung gestellt, das die Möglichkeiten des Multitaskings erst so richtig zur Geltung bringt.
Einziges Manko: Das Handbuch ist in englischer Sprache verfaßt. Um die Fähigkeiten dieses Programms auszunutzen, ist aber ein genaues Studium des Handbuches unerläßlich.

Ottfried Schmidt

Positiv: Sehr mächtige Tastaturbelegungen möglich. Guter, einfach zu bedienender Editor. Zahlreiche, bereits fertige Tastaturbelegungen.
Negativ: Handbuch nicht sehr ausführlich und in Englisch.

zusammengestellt von Manfred Kleimann, Bernd Zimmermann, Martina Strack, Thomas Brandt, Philip und Astrid Ruuben

U.S. GOLD hat den Spielhallenhit **LAST MISSION** in Zusammenarbeit mit **DATA EAST** nun auf den C-64 und den Spectrum umgesetzt. Das Spiel, von dem wir einen ersten Eindruck per Video-Aufzeichnung bekamen, verspricht jede Menge Action nach gewohnter Sternenkriegmanier. Die Preise für den C-64 werden bei ca. 35 Mark (Kass.) und etwa 50 Mark (Disk.) liegen.
Die Spectrum-Version wird für runde 30 Mark erhältlich sein.

* *

Habt Ihr *Druid* gesehen? Wenn ja, dann werdet Ihr um **DRUID II** (Untertitel: **Enlightenment**) nicht herumkommen. **FIREBIRD** hat nämlich den Nachfolger seines so erfolgreichen Programms (zunächst für den C-64) fertiggestellt, in dem man sich wieder mit jeder Menge Widerwärtigkeiten herumschlagen muß. Zombies, tödliche Pilze und zum Leben erwachte Tote wollen Sie von Ihrem Vorhaben abhalten, den Dunklen Magier zu vernichten, bevor er seinen todbringenden Plan ausführen kann. Zu dem Spiel soll eine umfangreiche Anleitung gehören, welche unter anderem die vielen verschiedenen Zaubersprüche erklärt und einiges mehr. Bleibt zu hoffen, daß man sich die Mühe macht, das Ganze ins Deutsche zu übersetzen!

KLP-2 is back! *Quazatron*-Fans werden jetzt schon wissen, von wem die Rede ist, vom Helden des Spiels nämlich. Nun schickt Programmierer Steve Turner KLP-2 wieder auf die Reise, um in **MAGNETRON**, dem *Quazatron*-Nachfolger neue Abenteuer zu bestehen. Ersten Bildern zufolge scheint **HEWSON** auch mit seinem neuen Programm, das vorerst für den C-64 und den Spectrum erscheinen soll, wieder einen vollen Erfolg landen zu können.

CLASSIX 1 nennt **THE EDGE** die Spielesammlung, auf der folgendes zu finden ist: (Für C-64:) BOBBY BEARING, BRIAN BLOODAXE, QUO VADIS, WIZARDRY und FIREQUEST. (Für Schneider:) BOBBY BEARING, BRIAN BLOODAXE, PALITRON, Demos von SHAO-LIN'S ROAD und SHADOW SKIMMER. Die Kassetten werden 30 und die Discs 40 Mark kosten.

Jedem sein *Breakout*-Spiel! „Auch die MSX-User sollen nicht zu kurz kommen", hat sich der englische Low-Budget-Produzent **PLAYERS** wohl gedacht und nun mit **REFLEX** auch für den MSX eine Version des zur Zeit überaus beliebten „Steineabschießen-Genres" herausgebracht. Wer sich dafür interessiert, kann das Spiel schon für ganze zehn Mark erwerben!

Die „Ladies of St. Bride's" schlagen zu! Mit **JACK THE RIPPER** greifen sie ein historisches Thema auf, das in ein Grafik-Adventure umgesetzt wurde. **CRL** ist der „Geldgeber" dieser Geschichte um den wohl legendärsten Mörder aller Zeiten. Das Grafik-Adventure (es handelt sich um digitalisierte Bilder) ist in England „nur für Personen über 18 Jahren geeignet". Man findet bei CRL – Laut Clement Chamber – „diese Indizierung als lächerlich!" Wie könnt's bei uns laufen?

Das englische Software-Haus **AUDIOGENIC** hat zwei neue Produkte zu vermelden: **CONTRACEPTION** ist für den Schneider für ganze 30 Mark auf Disk zu haben. Es ist ein etwas „obsoletes" Gerüstspiel, das schlechter aussieht, als es in der Tat ist. **BUSICALC 3** ist ein Kalkulationsprogramm für den 64er. Die Kassette soll etwa 100 Mark; die Disc ca. 125 Mark kosten. Außerdem wird's **IMPACT**, das gute Breakout-Spiel noch vor Weihnachten für den C-64 geben. Preis: ca. 35 Mark (Diskette!)

★★★★★★★★★★★★★★

Zu einem echten Renner scheint die komplett deutsche Version des **BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL FORTUNES** zu werden. **CDS** hat zusammen mit **ARIOLASOFT** ein echtes Faß aufgemacht. Preis für das Faß: ca. 75 Mark. Die Amiga-Version folgt bald nach!

★★★★★★★★★★★★★★

Mit **MEDALLION** und **DOUBLE GOLD** hat das englische Softwarehaus **INCENTIVE SOFTWARE** gleich zwei neue Label ins Leben gerufen, unter denen nach unseren Informationen überwiegend Grafik-Adventures erscheinen sollen. Der erste MEDALLION-Titel ist **KARYSSIA**, ein Abenteuerspiel für den Spectrum mit reichlich Rätselraten, aber auch Kampfeinlagen und Sprachausgabe. In der DOUBLE-GOLD-REIHE wurden zunächst **NOVA** und **HAUNTED HOUSE** veröffentlicht, zwei Adventures für den Schneider CPC zum Preis von einem, sowie **ZODIAC** und **THE SECRET OF LIFE**, die ebenfalls als Doppelpack für den C-64 herausgebracht wurden.

Abends verwandelt sich Otti in...

GREEN VALLEY/PRISM LEISURE bietet eine günstige Alternative zum Newsroom. Ca. 35 DM kostet **SIGN AND BANNER MAKER** für den IBM. Testbericht folgt

ERE stellt mit **BUBBLE GHOST** für den ST ein lustiges Spiel „zur Diskussion". Mal sehen, ob das grafisch hübsche Game ankommt!

GO! heißt ein neues Label auf dem Software-Markt, und GO ist ein „Ableger" von keinem Geringeren als *U.S. Gold!* Grund genug, diesem Label die gebührende Aufmerksamkeit zu schenken. Mit **TRANTOR** „steht" nun auch schon das erste Programm, das bald in unsere Geschäfte kommen wird. Das in ferner Zukunft in einem uns unbekannte Sonnensystem angesiedelte Actionspiel verspricht hervorragende Grafiken und ausreichend Gelegenheit, sich auszutoben. Geplant sind Commodore-, Schneider und Spectrum-Versionen.

★★★★★★★★★★★★★★

Wer *Plasmatron* kennt, kennt natürlich auch **SOFTWARE INVASION**, das Programmierteam. Die Jungs haben sich wieder 'mal zusammengesetzt und ein neues Game fertiggestellt, das den Namen **DISCOVERY** trägt und von **CRL** produziert wurde. Bei dem Programm handelt es sich um eine Art Mischung aus *Oink,* CRL's „Schweinerei", und einem Weltraum-Ballerspiel, das ganze aufgelockert durch ein Dutzend „Intermezzos", zwölf Spiele im Spiel! Könnte was werden! Die Systeme: C-64, Spectrum und Schneider.

IM GESPRÄCH

Platte Reifen und andere Ärgernisse

Programm: Supersprint, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Activision, Hamburg, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Es war einmal vor langer, langer Zeit, da hat **ACTIVISION** noch miserable Games für die Atari-Spielkonsolen produziert, bis dann die Firma mit stark ansteigender Qualität einen guten Ruf bekam. Beim ersten Anblick des Auto-Spielchens **SUPERSPRINT** kamen mir allerdings Bedenken, ob da nicht doch vielleicht ein Rückfall in alte Zeiten geschehen war. Wieso ich darauf komme? Ganz einfach, SUPERSPRINT ist nämlich eine Coin 'op Version eines Spielhallenveterans, den man getrost als Urahn aller Autorennspiele bezeichnen kann. Bei diesem Game blickt man nicht aus dem Cockpit des Autos hinaus, sondern betrachtet die gesamte Strecke von oben. Klar, daß aus diesem Blickwinkel alles ein wenig kleiner ist. Als Spieler steuert man seinen Auto-Winzling gegen ein paar Computergegner und/oder gegen einen anderen Mitspieler, und das natürlich gegen die Zeit. Die Kontrolle des Wagens ist dabei denkbar einfach: Man nehme den Feuerknopf zum Beschleunigen und Links/Rechts-Bewegungen, um das Auto auf der Strecke zu halten. Natürlich darf man nicht gegen die Bande oder gegen ein anderes Auto fahren, denn sonst gibt's im schlimmsten Fall einen Totalschaden (ansonsten bleibt der Wagen nur kurz stehen). Als zusätzliche Features gibt es noch einen netten Wirbelsturm, der die Wagen von der Bahn fegt (???) und ein paar goldene Punkte, die manchmal auf der Fahrbahn auftauchen. Sammelt man diese Punkte auf, so kann man sich noch einen Turbomotor oder einige andere Extras beschaffen. Erstaunlich ist, daß das Game mit einem Minimum an Grafik und Sound auskommt, aber trotzdem einiges an Spaß bietet. Damit auch nach öfterem Spielen keine Langeweile aufkommt, haben die Programmierer noch daran gedacht, insgesamt 8 verschiedene Kurse einzubauen. Speicherplatz ist aber bestimmt noch für weitere 15 Strecken vorhanden. Wie dem auch sei, SUPERSPRINT ist aber auf alle Fälle ein nettes, kleines Programm mit erstaunlich viel Spielwitz. Trotzdem halte ich eines für übertrieben: Den Preis, denn für 35 DM ist man eigentlich mehr an Ausstattung und Technik gewohnt. Insofern wäre es also empfehlenswerter gewesen, das Spiel als Low Budget-Produkt herauszubringen, denn dann wäre es wirklich ein Supergame gewesen. So allerdings kann man SUPERSPRINT nur mit Bedenken empfehlen.

gen

Animation	**8**
Sound	**7**
Realitätsnähe	**4**
Spaß/Spannung	**5**
Preis/Leistung	**5**

Das große Amiga-2000-Buch

Autoren: Rügheimer, Spanik
Verlag: Data Becker, Merowingerstraße 30, 4000 Düsseldorf
ISBN-Nr. 3-89011-199-8
Umfang: ca. 600 Seiten
Preis: 59 DM

Nachdem das erste Amiga-Modell, der „1000er", durch die Serie 500 und 2000 abgelöst wurde, richtet sich das Literaturangebot vor allem in Richtung des kleinen Amiga aus. Obwohl auch das große Modell, der „2000er", schon lange nicht mehr in unerreichbarer Ferne ist, gibt es nur sehr wenig Literatur für dieses System. Wieder einmal war Data Becker einer der ersten Verlage, die diese Lücke erkannt und sogleich mit diesem Buch reagiert hat.
Der erste Teil dieses Buches wendet sich vor allem an Einsteiger und diejenigen, die bisher noch keine Erfahrung im Umgang mit dem Amiga besitzen. Hier wird unter anderem erläutert, wie man den Computer auspackt, installiert und anschließend in Betrieb nimmt.
Im zweiten Teil des Buches, „Arbeiten mit dem Amiga", geht es in erster Linie um das Thema Software. Welche Programme gibt es für den Amiga 2000? Was ist für wen geeignet?
Wer eine Harddisk besitzt, wird sich besonders für die zweite Hälfte des zweiten Teils interessieren: Tips und Tricks zum Installieren von Amiga-Software auf Festplatte. Wer noch keine Harddisk besitzt, aber seinen Amiga um diese oder andere Zusatzgeräte erweitern möchte, findet im dritten Teil ausreichend Hilfestellung. Unter anderem wird hier genaustens dokumentiert, wie man sich den Speicherplatz erweitern kann, ein weiteres Diskettenlaufwerk installiert oder den Rechner um eine der vielen Zusatzkarten bereichert. Auch außergewöhnliche Themen, wie z.B. „Videorecorder am Amiga" oder „Kickstart ins RAM bringen", scheuen die Autoren des Buches nicht. Es versteht sich von selbst, daß sich ein großer Teil der Seiten auch mit der PC-Kompatiblität und deren Möglichkeiten auseinandersetzt.

Fazit:
Alles in allem handelt es sich bei diesem umfangreichen Buch um einen erstklassigen Ratgeber, wie er eigentlich zu jedem Computersystem gehören sollte.

Frank Brall

64er-Spielesammlung

Verlag: Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar
ISBN-Nr. 3-89090-429-7
Umfang: 115 Seiten
Preis: 39 DM

Bei diesem Buch handelt es sich um eine Sammlung von 15 C64-Spielprogrammen, welche einzeln in dem Buch erläutert werden. Um das Abtippen der seitenlangen Listings zu ersparen, werden die Programme auf einer Diskette beigelegt. Schade ist nur, daß somit nur die Besitzer eines Druckers in den Genuß eines Listings gelangen. Da jedoch viele Programme geschützt sind oder aus reinem Maschinencode bestehen, eignen sich das Buch wie auch die eigentlichen Spiele ausschließlich zur Unterhaltung. Ein Lerneffekt, wie er oft durch das Studieren oder Abtippen des Listings zustande kommt, ist somit nicht vorhanden.
Für einen Preis von 39 DM bekommt man allerdings relativ viel fürs Geld, wenn man nicht allzu große Anforderungenan an die Spielqualität stellt. Da die meisten Programme, zumindest in der Programmidee, schon in zahlreichen Computerzeitschriften veröffentlicht wurden, eignet sich diese Sammlung vorwiegend für den Computerneuling. Positiv empfand ich die ausführliche Anleitung zu den einzelnen Programmen, welche sonst nur allzu häufig vermißt wird. Die Spiele sind zumindest teilweise in Grafik und Sound jedoch durchaus mit den sogenanten „Billigspielen" anderer Softwarehersteller zu vergleichen. Die Sammlung umfaßt das ganze Spektrum vom Actionspiel bis zum Strategiespiel CHESS. Um Ihnen einen kurzen Überblick über die einzelnen Spiele zu geben, habe ich diese kurz zusammengefaßt:

Billard - Eine Mischung aus Tennis und Billard

Maze - Ein Labyrinth-Spiel mit dreidimensionaler Grafik

The Way - Ein Labyrinth-/Abenteuerspiel

Vager 3 - Eine Weltraumspiel-ähnlich Scramble-Version

Firebug - Abenteuer-/Actionspiel in einem brennenden Haus

Pirat - Ein Taktikspiel für den Tüftler

Handel - Ein Strategiespiel ähnlich dem bekannten HANSE

Wirtschaftsmanager - Wirtschaftspiel/Strategiespiel

Börse - Altbekanntes Strategiespiel

Vier gewinnt - Bekanntes Spiel; auch gegen den Computer

Brainstorm - Harte Nuss für Denker, ähnlich Mastermind

Hyper-Chess - Starkes Schachprogramm, leider ohne Grafik

Magic-Cube - Der bekannte Zauberwürfel

Schiffe versenken - Von der Schule her bekannt

Vier in Vier - Wie „Vier gewinnt", jedoch in drei Dimensionen

Frank Brall

PC-C für

Autor: Schumann
Verlag: Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf
ISBN-Nr. 3-89011-175-0
Umfang: ca. 300 Seiten
Preis: 49 DM

Daß die Programmiersprache C augenblicklich hoch im Kurs steht, hat sich Data Becker zum Anlaß genommen, ein neues Buch für den Einsteiger bzw. Umsteiger zu veröffentlichen. Das Buch soll dem Einsteiger einen ersten Überblick über den grundsätzlichen Aufbau eines C-Programmes vermitteln. Zu diesem Zweck befinden sich in den einzelnen Kapiteln immer wieder kleine Programmbeispiele zum Verständnis der einzelnen C-Funktionen. Auf diese Weise wird der Leser Schritt für Schritt mit Funktionen, Schleifen und der Programmstruktur eines C-Programms vertraut gemacht.
In seinen Texten wendet sich der Autor vor allem an Anwender, welche bereits Erfahrung in der Programmiersprache Basic oder Pascal besitzen. So

Super-Grafik Amiga

Autoren: Jens Trapp, Tobias Weltner, Bruno Jennrich
Verlag: Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf
ISBN-Nr. 3-89011-254-4
Umfang: ca. 600 Seiten
Preis: 59 DM

Data Becker, dieser Name steht im Zusammenhang mit Büchern, fast immer für Qualität. Auch beim neuesten Werk, „Super-Grafik Amiga", scheint der Firma wieder ein Glücksgriff gelungen zu sein. Viele Amiga-User sind noch immer auf der Suche nach guter, deutscher Literatur, die vor allem die Grafik-Fähigkeiten des Amiga näher beschreibt. Bei „Supergrafik" Amiga handelt es sich eigentlich um zwei verschiedene Bücher, die zu einem einzigen Werk zusammengefaßt wurden.
Im ersten Teil werden die Grafik-Befehle des Amiga-Basic behandelt. Danach folgt ein sehr umfangreiches Kapitel, welches die Möglichkeiten behandelt, die man als User vom Basic aus, jedenfalls mit den Standard-Befehlen, nicht nutzen kann. Im Verlauf dieses Kapitels werden auch die Begriffe RastPort, ViewPort, View sowie deren Daten-Strukturen ausführlich erklärt. Im zweiten Teil des Buches wird die Grafik-Programmierung in der Sprache „C" beschrieben. Auch hier wurden die Daten-Strukturen geschickt mit in den Text aufgenommen. Besonders wichtig sind dabei die Erläuterungen und Beispiele zu den Sprites, Vsprites und BOB's.
Das gesamte Buch ist mit gut dokumentierten Beispiel-Programmen förmlich gespickt, so daß man die vorher behandelten Themen gut begreifen kann. Die herausragendsten Beispiel-Listings sind: Ein Programm zur Berechnung und Darstellung von dreidimensionalen Rotationskörpern, die sogar schattiert werden können, sowie ein Zeichenprogramm mit einer Zeichenfläche von 1024 mal 1024 Punkten in monochromer Darstellung. Dieses Programm entspricht dem CAD-Standard! Ich bin von diesem Buch begeistert und kann nur jedem Amiga-User, der nicht so gut in Englisch ist, raten, sich dieses Werk zu besorgen.

Ottfried Schmidt

Einsteiger

hift sogar eine umfangreiche Tabelle, in der die Befehle von C mit Basic und Pascal-Befehlen verglichen werden, sehr schnell bei der Einarbeitung in diese doch relativ schwierige Programmiersprache. Der lokkere Schreibstil des Autors trägt dazu bei, daß der Informationsgehalt des Buches nicht gänzlich „trocken" erarbeitet werden muß.

Im letzten Kapitel des Buches findet man einen kurzen Test der drei bekanntesten C-Compiler DeSmet-C, Microsoft-C und Lattice C. Das neue Turbo C wird zwar noch nicht erwähnt, entspricht jedoch auch weitgehend den anderen Versionen.
Insgesamt hat diese Buch auf mich einen sehr guten Eindruck gemacht, wobei der lokkere Schreibstil und die Vollständigkeit besonders hervorzuheben sind.

Frank Brall

Das Handbuch für IBM-PC und Kompatible

Autor: Horst Bodemann
Verlag: Sybex-Verlag GmbH, Postfach 30 09 61, 4000 Düsseldorf 30
ISBN-Nr. 3-88745-633-5
Umfang: 336 Seiten
Preis: 48 DM

Der sprungartige Anstieg von PC-Anwendern und PC-Programmieren hat auch dafür gesorgt, daß es an Literatur über den PC nicht mehr mangelt. Dabei wird in erster Linie davon ausgegangen, daß ein großer Teil aller Kompatiblen ohne deutsche Handbücher ausgeliefert wird. Dies ist der Grund dafür, daß sich zahlreiche neue Buchtitel immer wieder mit den grundlegenden Informationen über Bedienung und Betriebssystem beschäftigen. Auch bei diesem neuen Werk von Sybex handelt es sich eigentlich um ein echtes Handbuch, welches jedem System beiliegen sollte. Das Buch ist also speziell für den Einsteiger gedacht und dürfte deshalb dem Profi kaum neuere Informationen bringen. Neben den grundlegenden Eigenschaften von MS-DOS werden ausführlich dessen Befehle und deren Handhabung erklärt. Positiv hervorzuheben sind hier die alphabetische Sortierung sowie die schnelle Übersicht der Eingabesyntax. Dem Thema Stapelverarbeitung wird, wie in vielen älteren Sybex-Titeln geschehen, ein ganzes Kapitel gewidmet. Auch dem mitgelieferten MS-DOS-Editor EDLINE werden zahlreichen Seiten spendiert. Nach meiner Meinung hätte sich der Autor zumindest die EDLINE-Seiten sparen können, denn wer benutzt im Jahre 87 noch einen Zeileneditor? Ein weiteres Kapitel geht dann noch auf die Programmiersprache GW-BASIC ein, welche insbesondere bei Commodore-PC's weit verbreitet ist. Hier findet man recht nützliche Übersicht über alle Befehle, alle Grafikbefehle und natürlich eine Liste aller Fehlermeldungen. Programmiersprachen, wie PASCAL oder C, werden in dem Buch leider nicht angesprochen, obwohl diese sicher Anspruch darauf hätten.
Gut gelungen ist allerdings der Anhang des Buches. Hier finden sich schnell Tabellen und Übersichten über Tastaturbelegung, MS-DOS-Befehle, Basic-Befehle, BIOS-Interrupts, DOS-Interrupts, Speicherbelegung sowie eine kurze Erläuterung wichtiger Fachbegriffe.
Alles in allem stellt das Buch für den Anfänger eine erste Einführung dar, welche jedoch später durch weitere Literatur ergänzt werden sollte.

Frank Brall

Was lange währt, wird doch nicht gut!

Es ist nun allerdings so, daß es immer wieder Produkte gibt, die nicht im entferntesten dazu angetan sind, den oft recht hohen Verkaufspreis zu rechtfertigen. Dabei sind nicht etwa nur eine schwache Grafik oder ein schlechter Sound entscheidend - dies ließe sich bei einem ansonsten vertretbaren Programm vielleicht noch entschuldigen. Vielmehr legen wir unser Augenmerk darauf, was im Spiel „so alles passiert", welche Möglichkeiten es aufweist, kurz: ob es den Käufer auch für einen längeren Zeitraum zu unterhalten vermag oder schon nach wenigen angestrengten Versuchen des Users, etwas Vernünftiges aus dem Programm herauszuholen, seinen Platz in der Mülltonne findet. Auch diesmal wieder hat sich ein Programm hier besonders hervorgetan, doch es soll nicht verschwiegen werden, daß uns auch ein paar andere Produkte absolut „titelverdächtig" erschienen (wie etwa der zur Witzfigur verkümmerte Kinoheld INDIANA JONES, der an anderer Stelle besprochen wird). „Erwischt" hat es aber in unserer heutigen Ausgabe den neuen OCEAN-Titel TAI-PAN, den wir uns nun etwas näher betrachten wollen.

Programm: Tai-Pan, **System:** Atari ST (getestet), C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** Atari ST ca. 70 Mark; C-64 ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Schneider ca. 50 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 27 Mark, **Hersteller:** Ocean Software, England.

Wenn ich oben von **OCEAN's** „neuem Spiel" gesprochen habe, so muß ich mich im selben Atemzuge korrigieren, denn **TAI-PAN** wurde bereits vor etwa einem halben Jahr angekündigt und seitdem auch schon kräftig beworben. Wer nun aber in diesem Falle an den oft strapazierten Satz „Was lange währt, wird endlich gut" glaubt, der wird wohl eine ziemliche Enttäuschung erleben. Leider trifft von diesem geflügelten Wort auf TAI-PAN nur die erste Hälfte zu, mit dem zweiten Teil des Spruchs will es bedauerlicherweise nicht so ganz hinhauen.

FLOP DES MONATS:

Tai-Pan (ST)

TAI-PAN ist nicht einfach einzuordnen. Es ist ein Strategie-/Action-/Abenteuerspiel (die Reihenfolge ist beliebig) - jedoch: von allem etwas und nichts so richtig. Die Story dürfte Kinogängern bereits bekannt sein, doch für diejenigen, die den Streifen nicht gesehen haben, sei sie noch einmal kurz umrissen: Das Game spielt im Jahr 1814 in China. In den Meeren des Ostens tummeln sich unzählige Händler aus aller Herren Länder, die darauf hoffen, durch ehrlichen Handel, durch Schmuggel oder Piraterie ihr Glück zu machen. Wer es unter ihnen zu besonderem Erfolg bringt, wird von den chinesischen Eingeborenen Tai-Pan genannt; doch nur einer, der Beste von allen, kann **der** TAI-PAN werden, und damit wären wir auch schon beim Zweck des Spiels (erfahrene Computer-Feaks haben ihn natürlich schon längst erraten): Bekommen Sie genügend Kohle zusammen, heuern Sie eine Mannschaft an, stellen Sie eine Flotte auf, und stechen Sie Ihre Konkurrenten aus, um schließlich „the one and only" TAI-PAN zu werden.

Wenn Sie in das Spiel starten, sind Sie arm wie eine Kirchenmaus. Sie müssen nun versuchen, in der Stadt Canton die für Ihr Vorhaben erforderliche „Knete" zusammenzubekommen, um dann mit den davon angeschafften Schiffen in See zu stechen. Hierzu muß jemand gefunden werden, der einem das benötigte Geld erst vorschießt. Innerhalb von sechs Monaten muß die „Penunze" jedoch zurückgezahlt werden, da sonst der Wohltäter sein Gesicht und man selbst seine Rübe verliert. Hier begannen bei mir allerdings schon die Probleme, denn es wollte sich allen Anstrengungen zum Trotz niemand auftreiben lassen, der auch nur mit einer müden Mark rüberkam. Die Schwierigkeit hierbei liegt aber sicher auch darin begründet, daß die dem Spiel beigelegte „Anleitung" diese Bezeichnung gar nicht verdient. Warum eigentlich hat man auch den geringsten Hinweis darauf unterschlagen, wen man als potentiellen Geldgeber gewinnen kann und wie man das anzustellen hat? Großes Rätselraten! Zwar liefen mir bei meiner Suche nach dem Financier eine ganze Menge Leute über den Weg, doch die ignorierten mich einfach, nahmen von mir keinerlei Notiz (Unverschämtheit!). Als es auf die sanfte Tour nicht klappen wollte, versuchte ich es dann mit brutaller Gewalt. Ich verpaßte jedem eine Abreibung, der mir zu nahe kam, doch auch dies machte die Burschen keineswegs spendabler, brachte mich dafür allerdings in den Knast (übrigens: Dreimal Knast = Rübe ab = Spiel zuende - Aus, Sense, Sabbath!).

Mit den in der Stadt herumlaufenden Passanten gehen übrigens auch seltsame Dinge vor. Sie verfügen nämlich wohl über die beneidenswerte Eigenschaft, sich in Luft auflösen zu können. Sie laufen ins Bild, stiefeln quer hindurch, und dann passiert das Ungewöhnliche: Sie sind weg, einfach nicht mehr zu sehen, spurlos verschwunden. Hin und wieder tauchen sie dann aber auch wieder auf, einfach so aus dem Nichts. Wie kann das sein? Man hat in dem Spiel übrigens auch einen Helfer, seinen Sohn nämlich, doch mir ist es nicht gelungen, den Lümmel zu finden - wie auch, wenn ich nicht einmal weiß, wie der Bursche aussieht?

Auch mit dem unten abgebildeten Nachrichtenfenster, respektive mit den einzelnen Icons scheint mir etwas nicht zu stimmen. Da steht zum Beispiel eines dieser Icons für „Save/Load", aber auch für „Kaufen". Da muß doch wohl etwas schiefgelaufen sein, oder? (Wo wir schon beim Thema „Saven" sind: Man weiß ja, daß die Übersetzungen der englischen Anleitungen ins Deutsche (oder auch in andere Sprachen) nicht immer ganz fehlerfrei sind, daß aber in dem vorliegenden „Werk" bei der Erklärung der Icons „Save" mit „Sparen" übersetzt wird, kann ja wohl bestenfalls mit Gelächter aufgenommen werden!)

Um zum Schluß zu kommen: Mit TAI-PAN hat OCEAN ein Programm zurechtgeschustert, auf das zu warten sich nicht gelohnt hat. Schade, denn aus der Story hätte man wirklich mehr machen können. Vielleicht liegt der Fehler darin, daß man versucht hat, zuviel in das Spiel hineinzupacken und dabei ein paar ganz wesentliche Sachen übersehen hat. Dabei will ich gar nicht die durchschnittliche Grafik und den auf die Dauer nervtötenden Sound ansprechen. Ich finde es viel schlimmer, daß OCEAN vor das eigentliche Spiel einige (zumindest für mich) unüberwindbare Hürden gestellt hat. Wenn man solche Schwierigkeiten hat, sich in einem Spiel zurechtzufinden, steht zu befürchten, daß das Game, statt zu unterhalten, nichts als Frust hervorruft. Und das ist es doch nicht, was wir von einem guten Programm erwarten, gelle?

Bernd Zimmermann

Grafik	**7**
Sound	**3**
Spielablauf	**?**
Motivation	**0**
Preis/Leistung	**2**

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 20 13 70.
Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 41 24 41.
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB.
Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 8 01.
Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.
A-Z, Stresemannstr. 95, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 2 61 11 64.

B

Andreas Bachler, Postfach 429, 4280 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bomico, Elbinger Straße 3, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.
CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 88 63 83.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton.
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356, USA.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.
Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

G

Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (0 61 81) 25 23 81.
Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Glass House Games, Alfred Heinrich Itter, Postfach 1202, 3582 Felsberg, Tel.: (0 56 62) 53 54.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrames (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Klarastr. 99, 4220 Dinslaken.
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

J

Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 6 80 14 03.

K

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: (0 24 08) 51 19.
Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 -05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Korona-Soft, Wöstmannweg 6, Postfach 3115, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 62 36.
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.
Lattice Inc., 22W600 Butterfield Road, Glen Ellyn, IL 60137, USA.
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 20.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 41 77 89.

N

Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 4 68 85.
Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 27 42.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 42.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
The Power House, 204 Worple Road, London SW20 8PM, England.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (05 41) 5 39 05.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT.
PSL Marketing, 28 The Business Centre, Avenue One, Letchworth, Herts. SG6 2HB.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Rainbow Arts, Münsterstr. 27, 4830 Gütersloh 1. Tel.: (0 52 41) 1 68 88 / 2 66 88.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.
Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Otkerstr. 7, 8000 München 90.
Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp Productions: s. Rainbow Arts!
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.
ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

AUDIOGENIC - man geht neue Wege

Ursprünglich war AUDIOGENIC Teil einer Gruppe von Firmen, die vor allem auf dem Gebiet der Herstellung und Vervielfältigung von Tonbändern tätig waren. 1979 suchte Commodore eine Firma, die die Petpack Software herstellen und auf den Markt bringen sollte, und wandte sich an Audiogenic. So wurde AUDIOGENIC der Trendsetter für Aufmachung und Cover von Softwarekassetten.

Nachdem die Aufmachung von Computersoftware bis dahin eher vernachlässigt worden war, brachte AUDIOGENIC 1980 für Commodore Pet das erste Computerspiel mit farbigem Kassettencover auf den Markt: *Invaders*. Mit Lizenzen von Softwareherstellern aus den U.S.A. und Frankreich konnte die Firma diesen Bereich ihrer Tätigkeit ständig erweitern. 1981 kam der erste erschwingliche Farbcomputer auf den Markt: Der VC-20. Fast gleichzeitig erschien der Klassiker *Amok. Durch einen Lizenzvertrag mit Supersoft bekam AUDIOGENIC auch die britischen Marktrechte an allen VC-20-Produkten von Supersoft. Mit Wordcraft* konnte zum ersten Mal ein professionelles Textverarbeitungsprogramm unter dreihundert Mark erworben werden. Weitere Neuerungen waren in den folgenden Jahren Programmierungshilfen und, 1984, das erste Action-Spiel, *Motor Mania*. Im selben Jahr wurde der Lizenzvertrag mit der amerikanischen Firma Cosmi unterzeichnet. Aus diesem Vertrag gingen dann die Spiele *Forbidden Forest* und *Aztec Challenge* hervor. Nach dem allgemeinen Softwareboom ging es für viele Hersteller 1984/85 abwärts. So verwandelte sich AUDIOGENIC in AUDIOGENIC SOFTWARE LTD. Mit der Übernahme von Computerspielen der Firmen BBC und ELECTRON begann der Aufstieg der Firma in eine marktführende Position, die sie auch heute noch hält. Die Firmen BBC und ELECTRON stellen jetzt vor allem Software für 16-bitter (Atari ST und Amiga) her.

Ein weiterer Meilenstein des Erfolgs war *Graham Gooch's Test Cricket*, das heute noch als beste Cricketsimulation gilt und außer auf dem C 64 und dem Spectrum als Konvertierung für Schneider, BBC und Commodore 128 sehr hohe Verkaufszahlen erreicht hat.

Für den C 128 kam im Herbst 1985 *Swift* auf den Markt; im Sommer 1986 erreichte dann *Psycastria* die Nummer eins in den BBC Charts. Während der ganzen Zeit konzentrierte sich AUDIOGENIC vor allem auf kleinere Märkte und Anwenderprogramme, die sich natürlich schlechter verkaufen als Spiele. Irgendwann waren die Verkaufszahlen so niedrig, daß Veränderungen im Konzept der Firmenleitung unvermeidlich waren.

Anfang 1987 wechselten Management und Besitzer bei AUDIOGENIC. Firmenchef ist nun Peter Calver von Supersoft. Gleichzeitig erklärte sich die Muttergesellschaft bereit, zusätzliche Gelder für die Finanzierung einer Erweiterung zur Verfügung zu stellen. Auf diese Weise sollte AUDIOGENIC wieder eine Position unter den ersten Softwarehäusern erlangen.

Zur Zeit hat AUDIOGENIC zwei Büros, das Verkaufsbüro in Berkshire und die Verwaltung in Harrow bei London. Die Mitarbeiter sind alle erst seit Mai 1985 dabei.

In Zukunft wird sich die Firma hauptsächlich auf hochqualifizierte Produkte konzentrieren. Die Entwicklung von Produkten für Atari, Amiga und IBM PCs soll nur in kleinen Schritten erfolgen. Es kann aber schon vorweggenommen werden, daß der Markt bis zum Winter 1988 weiterhin mit Software für 8-bitter wie den C64 und den Spectrum ausreichend versorgt werden soll. Stärkeres Gewicht soll auch auf die Versorgung des Markts in Übersee gelegt werden. Zu diesem Zweck will AUDIOGENIC die Produktentwicklung auf Maschinen ausrichten, die auf der ganzen Welt erhältlich sind. Auch die entsprechenden Übersetzungen in die wichtigsten Fremdsprachen sind geplant. Ziel aller Bemühungen bei AUDIOGENIC ist es, alle Kunden, vom Distributeur bis zum Endverbraucher, zufriedenzustellen.

Zum Schluß noch ein Wort zu den neuesten Spielen von Audiogenic: Im August kamen *Perry Mason, Amazon, Nine Princes in Amber* und *Fahrenheit 451* für den Atari ST auf den Markt; im November dürfen Sie sich auf die Neuerscheinung *Emlyn Hughes' International Soccer*, eine Simulation des American Football freuen.

Astrid Ruuben

Das ASM-Inserentenverzeichnis:

In der Schweizer Ausgabe finden Sie eine Beilage des Lehrmittelinstitutes Onken. Wir bitten um gefällige Beachtung.

Die nächste Ausgabe erscheint am 30. November 1987
Anzeigenschluß für die Ausgabe 1/88 ist der 20. 11. 1987

THE FOX IS BACK!

REAKTOR

Gefahr für das Planetensystem Hyturian!
Ein aggressiver Fremdplanet hat den Rubikon durchstoßen und nähert sich dem ersten Planeten.

Es gibt nur eine Hoffnung: den Starfox.

S·T·A·R·F·O·X

- 8 verschiedene Planeten mit jeweils 1 Mutterschiff
- umfangreiche Waffensysteme
- 3-D-Karte des Weltraums mit Zoom-Funktion
- Autopilot
- Joystick- und Tastatur-Steuerung

ariolasoft
Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

Wer wissen will, was wir noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne Info-Material zu.

Name ____ Straße ____ Ort ____ PLZ ____

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

BILLIG-SPIELE FÜR AMIGA und ST MÜSSEN NICHT »BILLIG« SEIN!

MÜLL

CITY DEFENCE

von Uwe Kühner

Eine schier endlose Zahl tödlicher Laserstrahlen aus dem Weltall kann nur gestoppt werden, wenn Sie zum richtigen Zeitpunkt Ihre Bodenraketen abschiessen, bevor die Städte zerstört werden. 1/2 Spieler; Maussteuerung. **Lieferbar für AMIGA**

GOKART RACING

von Anco

Ein exzellentes Autorennen, bei dem ein echter Champion gefordert wird. Bei unterschiedlichsten Witterungsbedingungen und Strecken müssen Sie vorher Reifen und Übersetzung wählen. 8 Kurse, 1/2 Spieler (gleichzeitig); Joysticksteuerung.
Lieferbar für AMIGA und ST

EMERALD MINE

von Klaus Heinz und Volker Wertich

Ein Riesen-Arcade-Adventure mit über 100 Leveln und 2-Spieler-Option (gleichzeitig im Teamwork!); Joysticksteuerung. *"Die flotte Grafik mit witzigen Monster-Sprites und vor allem der Sound gefallen mir sehr gut: Die fetzige Titelmusik und die digitalisierten Sound-Effekte sind exzellent. Das Verblüffendste an diesem tollen Spiel ist aber der sehr niedrige Preis: Wer hier nicht zuschlägt, ist selber schuld." (HAPPY COMPUTER)*
Lieferbar für AMIGA und ST

STRIP POKER

von Artworx

Verbringen Sie einen schönen Abend mit einer Runde Strip Poker. Mit Susi und Melissa stehen Ihnen 2 bildschöne, aber spielstarke Partnerinnen zur Verfügung. Bequeme Spielsteuerung mit der Maus. **Lieferbar für AMIGA und ST**

FORTRESS UNDERGROUND

von Andreas von Lepel

In einer gigantischen unterirdischen Höhle (640 Bildschirme groß) müssen Sie ein feindliches Kraftwerk aufspüren und eliminieren. Aber der Weg dorthin ist lang und gefährlich. Joysticksteuerung.
Lieferbar für AMIGA

DEMOLITION – Lieferbar für AMIGA
CRUNCHER FACTORY – Lieferbar für AMIGA
Flip Flop – Lieferbar für AMIGA/ST
Lieferbar für ST
PHALANX – Lieferbar für AMIGA
SPACE BATTLE – Lieferbar für AMIGA
Lieferbar für AMIGA

Space Pilot – Lieferbar für ST
TERRA NOVA – Lieferbar für ST
WILLY THE KID – Lieferbar für AMIGA/ST

KINGSOFT-Spiele gibt's überall da, wo es gute Software gibt.

SENSATIONELL
je Spiel nur DM
29.95
unverb. Preisempfehlung

SPITZEN-SOFTWARE ...natürlich von KINGSOFT

MADE IN GERMANY

WANTED
KINGSOFT sucht
PROGRAMMIERER
für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.

Bei uns gibt's jeden Monat Neuerscheinungen für Ihren AMIGA und ST - am besten kostenlos den aktuellen Katalog anfordern!
Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung, Super-Grafik und fantastischen Digisound-Effekten.

F. Schäfer · Schnackebusch 4 · 5106 Roetgen
☎ 02408/5119 (nicht aufgeben!) Fax 02408-5213